

MIGHTY MORPHIN
POWER RANGERS
THE MOVIE
36
CLUB
Nintendo®
SEPTIEMBRE 95
INFORMACION SUPERNESESARIA
•YOSHI'S ISLAND
SUPER MARIO WORLD 2
•KILLER INSTINCT
•HAGANE
•ARDY LIGHT FOOT
FINALES
ANIMANIACS
GAME VISTAZO A:
•DOKEY KONG LAND
•NBA JAM
TOURNAMENT EDITION
•JUDGE DREDD
ARCADIAS
STREET FIGHTER ZERO
MORTAL KOMBAT 3
¿QUE HAY DENTRO DE ACCLAIM?
00408
7 806640 035012

¡Atención! Un gorila anda suelto en la ciudad.

8.604.721



Ahora Donkey Kong va a todas partes dentro de tu Game Boy.

¡Atención! Donkey Kong anda por tu colegio, por tu casa, por todos lados, dentro del nuevo Donkey Kong Land, la versión para Game Boy, del juego del año. Atrápalo y prepárate a luchar contra un chancho volador, ostras carnívoras y terribles monstruos escondidos en la ciudad de los monos, entre las ruinas de un templo submarino y de un montón de niveles secretos. Por eso, no esperes a que te pillen. Arráncate tú primero con el nuevo Donkey Kong Land.



LEO BURNETT

EDITORIAL

¡Hola! ¿qué tal?, todos los que trabajamos en Revista Club Nintendo, te damos la bienvenida a otra edición más del fascinante mundo de la información sobre video juegos de Nintendo. Hemos procurado, en este número, tener la mayor y más completa información posible, tarea que no nos fue muy difícil, debido a que este es el período del año, en que existen y vendrán muchas primicias de alto contenido sorprendente. Bueno, seguramente que en tu paseo por esta edición, te darás cuenta de lo que aquí te estoy diciendo.
Y no olvides nunca, que en tus manos está: "El secreto del poder"

El Editor

RECIBIMOS CARTA

ARGENTINA MATIAS FERREYRA - RAUL PULEN - SEBASTIAN BRUNETTI - DIEGO RUIZ - SANTIAGO ORIA - MATIAS JAVIER BIANCO - LEONARDO DANIEL BENITEZ - NICOLAS ACEVEDO - LISANDRO VENTRE - MANUEL OGARA - ROMAN EMILIOZZI - NICOLAS CROHARE - ESTEBAN ROIG - ERNESTO ULISES BALONI - GUSTAVO MELLADO - SANTIAGO LUIS DAMELE - WALTER HILGEMBERG - SEBASTIAN MARTIN NOVILLO - LILIANA SAMPIERI - JUAN JOSE CUTULI - FACUNDO GAMERO - ARIEL SERVIDIO - DANIEL ALFREDO NEMCIK - ANABELLA LAURA TONON - NELSON EMILIO LOPEZ - RICARDO GERMAN RINOLDI.

BOLIVIA DANIEL SANTIAGO RICO ARANIBAR - CARLOS JIMENEZ.

CHILE DIEGO FELIPE RIVEROS - JULIO GUAMAN VEGA - SANTIAGO ULLOA - CRISTOBAL MOSQUEIRA - SEBASTIAN SANTIBAÑEZ - CAMILA CORTES CONTRERAS - MANUEL QUEZADA - GABRIEL CUEVAS - ROLANDO GOMEZ - NICOLAS CARRANZA - ISMAEL ESCOBAR OLIVARES - EDUARDO GAJARDO - JUAN ROMERO - JAVIER MARTINEZ - IGNACIO ARAYA ALBORNOZ - FERNANDO SANDOVAL - MAURICIO BARRIA DIAZ - LUIS LARA SAEZ - GONZALO PEÑA GUTIERREZ - RICARDO ROJAS AVILA - ESTEBAN PONCE - ALEJANDRO OLIVARES - FRANCISCO VERA - SIMON OYARZUN - IVAN VALDES - ALVARO CONTRERAS - JORGE PLAZA - CRISTIAN SILVA - EDUARDO SOLAR CORTES - JOSE SANSANA ARIEL MANRIQUEZ - WALDO CERPA - SERGIO VERDEJO OLIVA.

PERU CRISTIAN YOSHIDA HONMA - MANUEL KASPAR - MAURICIO DEL AGUILA.





CLUB NINTENDO

REVISTA CLUB NINTENDO EDICION 4/8 Nº 36
AGOSTO 1995
Revista Coeditada entre

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de V.A.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
Gustavo Rodriguez
José Sierra

Producción
Network Publicidad

Diseño
Francisco Cuevas

Investigación
Jesús Medina
Adrián Carvajal

Distribuidora Latinoamericana de Publicaciones S.A. (Dilapsa).

Departamento Editorial

Editor
Helio Galaz Guzmán

Colaboradores (Trucos y secretos)
Cristian Steinlen
Orlando Vejar

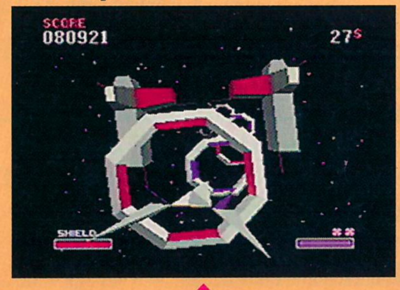
 Revista mensual editada y publicada por Editorial Andina S.A., Reyes Lavalle Nº 3194, Santiago, Chile. Representante Legal: Julio Poblete Bennett. Directora de Venta de Publicidad: Marlene Larson C. Ejecutiva de Venta de Publicidad: Verónica Espinoza. Coordinador de Producción: Iván Avila., Editorial Televisa S.A., Perú Nº 263, Buenos Aires, Argentina. Editor Responsable: Sergio García Vila. Distribuidores: Chile: Distribuidora Alfa S.A., Argentina: Distribuidor en Capital: Vaccaro Sánchez y Cía. S.A., Moreno Nº 794 (1091), Buenos Aires. Distribuidor en Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán S.A.C., Avda. Velez Sarsfield 1950 (1285) Capital Federal Buenos Aires. Impresa en Chile por Antártica S.A., en Agosto de 1995. Chile recargo por flete (I, II, XI, XII Regiones) $70

Dr. MARIO®

Les quiero preguntar si el ultra 64 va o no a usar CD-ROM porque he escuchado que el CD tiene más ventajas.

CRISTIAN TORO

No, como ya hemos dicho anteriormente, el Ultra 64 ocupará cartuchos de silicon que tienen una enorme capacidad. Nintendo prefirió este tipo de software por sus ventajas (velocidad que supera a CD) y menor precio.



◆

¿Podrían publicar direcciones de licenciatarios de Nintendo? Aunque sea 5 por número.

CARLOS MEDINA

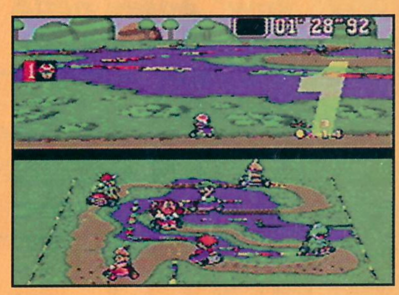
Estas direcciones vienen en todos los manuales. Te será más fácil y rápido encontrar ahí la que buscas.

◆

Soy un lector que hace un tiempo dejó de comprar la revista, pero que desde el Nº 32 la volvió a comprar. Me di cuenta que han aumentado las páginas y que estas están adornadas con fondos muy buenos, sin embargo también me llevé algunas decepciones al descubrir que algunas de mis secciones favoritas como el Control de los Profesionales y S.O.S. habían desaparecido. ¿Por qué?

LUCAS PALERMO

Primero que nada, muchas gracias por fijarse en los fondos de las páginas, los cuales estamos temporalmente renovando. Ahora, con respecto a tu pregunta, ¿te has fijado que ahora, aunque no tenemos las secciones de que tú hablas, tenemos otras que sin duda te deben parecer muy interesantes? Pues bien, lo que ocurre es que hemos leído y analizado las peticiones de nuestros lectores, y como lo que más piden es información y análisis de juegos nuevos, hemos estado obligados a ocupar gran parte de nuestras páginas en complacer a la mayoría y, como estamos limitados en las páginas, en sacar secciones antiguas que ya no causaban tanto interés.



◆

En un viaje a Estados Unidos vi un Game Boy adaptado a una tele ¿Cómo se logró esto?

ALFONSO SUAREZ

Se trata de un aparato diseñado por Nintendo, exclusivamente para sus licenciatarios y para exhibición que fue muy útil antes de la aparición del Super Game Boy.



◆

¿Por qué si sacaron MK I y II en Game Boy no sacaron Street Fighter II?

RICARDO ELORZA

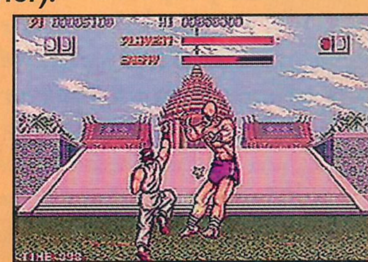
Capcom no quiso tomar el riesgo de producción. Nintendo decidió comprar los derechos y lanzarlo al mercado como habrás leído en nuestro número anterior. Pronto hablaremos un poco más de él.

◆

¿Por qué no salió Street Fighter (I) para Super NES?

RED FIVE

Como recordarás, antes del Street Fighter II no era común, como lo es ahora, ver juegos de pelea en formato casero. Capcom vio que con la capacidad del Super NES sí era posible y decidió lanzar obviamente su juego Street Fighter II que en esas fechas era superior (no tenía caso sacar el anterior).



¿Me pueden dar algún truco para el juego The Lion King de Super NES?

MARY MUÑOZ

¡Por supuesto!; a continuación te damos un truco para que puedas seleccionar nivel e invencibilidad: en la pantalla de opciones presiona: B, A, R, R, Y. Entonces aparecerá el nuevo menú.

◆

¿Cuántos megas tienen los juegos "Warlock", "True Lies" y "WWF Raw?

ROGELIO LOPEZ

"Warlock" tiene 16 megas, "True Lies" 16 también y "WWF Raw" posee nada menos que 24 megas de capacidad. Estos 3 juegos son de Acclaim.

◆

Hola amigos Club Nintendo. Les escribo desde Villa Alemana para hacerles la siguiente consulta con respecto al juego de Super NES Donkey Kong Country. ¿Por qué al usar el Warp me quedo en el primer mundo?. Espero su respuesta.

MATIAS ALDANA

Muchas gracias por escribirnos y permitirme ocupar un poco del espacio de tu respuesta para repetirles a nuestros lectores, que sigan enviándonos sus consultas, ya que siempre ponemos nuestro mayor esfuerzo en contestarles. Bueno, con respecto a tu pregunta, Matías y suponiendo que con "Warp" te refieres a los Funky's Fligths, te responderemos que el barril Jumbo sólo te puede llevar a lugares donde ya has estado, y es por esto que apareces en el primer mundo y no, quizás como pensabas, en una escena posterior, eso sí que Funky puede serte muy útil cuando desees grabar.

◆

¿Por qué un juego que según ustedes no tiene nada que hacer comparado con los 17 juegos que han salido en América como Captain Tsubasa V tiene ya tantas partes en Japón? ¿Acaso los japoneses tienen mal gusto?
Su lector # 100,000,000

EL ZORRO

G.O.R.N. (Alias Fenix)

No es eso, lo que pasa es que han salido muchos juegos de soccer con mejor movilidad y más opciones, estos juegos en Estados Unidos, no tendrían mucho éxito y el mercado latino no sería atractivo en ventas. Preferimos luchar por otros juegos que puedan tener más seguidores. Volveromos a averiguar más al respecto.

◆

¿Existe para Famicom un Mortalt Kombat II de Midway o acaso es pirata? También quiero contarles que vi una marca de juegos llamada Cony de Famicom que hizo un juego de lucha llamado World Heroes 2, e incluye personajes como Ryu, Bison, Leonardo y Bowser. ¿Qué me dicen respecto a esto?

FELIPE DONOSO REYES

Lamentablemente los juegos truchos continuan vendiéndose en muchas tiendas de video juegos. No existe ningún Mortal Kombat II original para el Famicom o NES de 8 bit, ni tampoco es licenciataria oficial esa marca "Cony". Esto desvirtua la calidad y el "buen nombre" de juegos como "World Heroes 2", el cual originalmente no posee todos esos personajes que fueron "sacados" ilegalmente de otros juegos.

◆

Quiero que me aclaren una duda: Killer Instinct va a salir en Super NES ¿no es cierto?, pero entonces ¿va a salir o no en NU 64?

MAX NES

Como ya te enteraste, la versión de Killer Instinct que has visto en los Arcade va a lanzarse próximamente (a finales del mes de agosto) en Super NES. Para NU 64 se espera una nueva versión.

◆

He escuchado rumores de que el CPU del NU64 trae un coprocesador de 128 bit de poder, ¡es increíble!, pero , lo que más me sorprendió es que dijeron que ni Killer Instinct ni Cruis'n USA usaban este, ya que sólo será para la versión casera ¿los juegos de NU64 serán mejores que Arcade?

PABLO ESQUIVEL

Sí, los juegos Killer Instinct y Cruis'n USA serán mejores que los que ahora conoces en Arcade, pero en relación a los coprocesadores debemos aclararte que los de 128 bit no existen aún, ya que los más potentes son los de 64, el cual es el que trae el NU64. Además debes tomar en cuenta que Killer Instinct y Cruis'n USA de Arcade son suna muestra del poder del NU64 que saldrá para los hogares.

◆

Quiero pedirles los verdaderos nombres de Axy, Spot, Fox y Ryo.

NICOLAS OLAVARRIA

Este es un secreto que jamás será revelado mientras Club Nintendo exista... ¿Acaso Axy y Spot son seres de otra dimensión o son luchadores de Killer Instinct que se enmascaran tras esos seudónimos?... quién sabe.

◆

ESPECIAL

TRUCOS INÉDITOS

JUEGO...	PARA...	TRUCO...
BUBSY (SUPER NES)	COMENZAR EN EL NIVEL 16...	Ingresa el password: **S T C J D H**
MARIO PAINT (SUPER NES)	VER LO QUE HAY GRABADO EN EL ARCHIVO...	Presiona en el control 2 simultáneamente **A, B, SELECT.**
MEGA MAN 6 (NES)	OBTENER TODAS LAS ARMAS...	Coloca el password: **D6, E3, E6, F1, F2**
MEGA MAN X2 (SUPER NES)	TENER ALGUNAS COSAS INTERESANTES...	Ingresa el password: **8117 - 3338 - 1751 - 5243**
MORTAL KOMBAT 3 (ARCADIA)	QUE EL PLAYER 1 COMIENCE CON LA MITAD DE ENERGIA...	Presiona en el control 1, 3 veces bloqueo y **3** veces "low kick".
SUPER BOMBER MAN (SUPER NES)	LLEGAR AL LEVEL 6 - 7...	Pon este password: **Ø 6 3 3**
THE LION KING (SUPER NES)	LOGRAR NUEVAS OPCIONES...	En options, presiona: **B A R R Y** en el control 1.
TINY TOON (SUPER NES)	CONTINUES ILIMITADOS...	Coloca el password: **PATO VERDE / CONEJA / GRILLO**







Los problemas para los defensores del planeta sí que se han agudizado, ellos no tienen que enfrentarse a ninguna crisis, pero sí a los secuaces de su archienemiga Rita Repulza y a un nuevo ente de nombre Ivan Ooze, un tipo bastante peligroso. ¿Quieres saber cuál será el destino de los Power Rangers? pues tienes dos opciones: la primera es ver la película de próximo estreno y la otra es jugar este nuevo título por parte de Bandai.

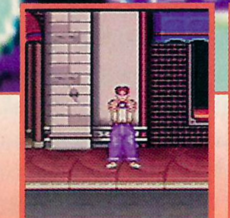
MMPR: The Movie es el primero de los dos juegos que aparecerán con estos personajes. Este es un título de acción de lado para 1 ó 2 personas simultáneas. Una particularidad del juego es que los jugadores podrán avanzar por 2 diferentes planos y también podrán cambiarse en el momento que ellos quieran, algo que lo hace un poco diferente de los demás juegos de este estilo.



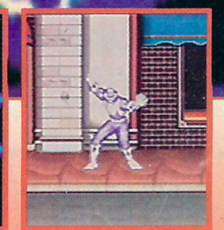


Aquí tenemos un ejemplo: casi en todos los caminos podrás cambiarte de plano con los botones L ó R y no lo podrás hacer en dos casos: en las partes donde sólo hay un plano y donde hay cosas estorbando entre los planos.









Una característica del juego es que tienes dos formas de ataque: la normal que es cuando eres un "común mortal" o transformándote en "Power Ranger", cada uno de los modos tiene diferentes tipos de ataques pero como te has de imaginar siendo Power Ranger eres mucho más fuerte.

Movimientos en el modo normal

















Movimientos de los Power Rangers

Golpe



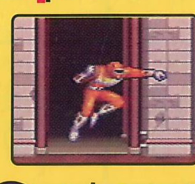


Golpe Agachado



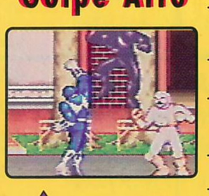
↓ + Y

Golpe Saltando



B y luego Y

Golpe Alto



↑ + Y

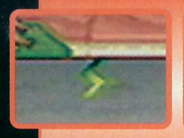
Manda a los enemigos al otro plano.

Salto Atrás



↓ + B

No recibes daño mientras lo ejecutas.





Al destruir a algunos de los secuaces de Rita (o algunos contenedores) obtendrás estos pequeños rayos; conforme los vayas tomando se empezará a llenar un indicador que está junto al de tu energía. Al ir llenandolos podrás ejecutar movimientos especiales, convertirte en Power Ranger o utilizar un devastador poder, según sea el caso. A continuación veremos los movimientos y poderes especiales de cada uno de los Power Rangers.

Tal vez algunos de los Power Rangers que acabas de ver no sean los mismos que tú conoces, pero eso se debe a que conforme vaya avanzando la serie habrá algunos "Cambios de personal".

POWER | POWER | POWER

AISHA — YELLOW RANGER
Botón X | Botón Y | Botón X

TOMMY — WHITE RANGER
Botón X | Botón Y | Botón X

ROCKY — RED RANGER
Botón X | Botón Y | Botón X

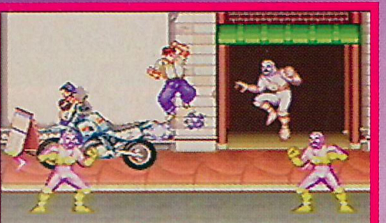
KIMBERLY — PINK RANGER
Botón X | Botón Y | Botón X

ADAM — BLACK RANGER
Botón X | Botón Y | Botón X

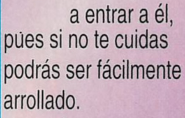
BILLY — BLUE RANGER
Botón X | Botón Y | Botón X

Este título se desarrolla a lo largo de 7 escenas con un jefe final cada una, aquí te daremos un breve análisis de estos niveles.

ESCENA 1

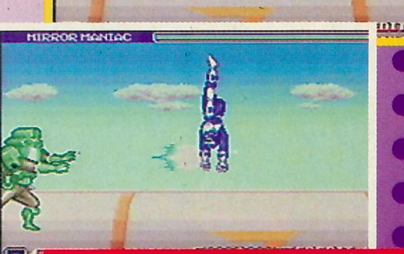


El primer nivel te lleva a pelear en un centro comercial ("Mall").
Algo interesante del juego, es que este nivel no sólo no es fácil; sino que al principio puede convertirse en un serio dolor de cabeza, sobre todo en el nivel previo a entrar a él, pues si no te cuidas podrás ser fácilmente arrollado.
Después de destruir a un subjefe, el centro comercial se incendia, no quedándote más remedio que escapar por la azotea. Esto te llevará a enfrentar a tu primer jefe.



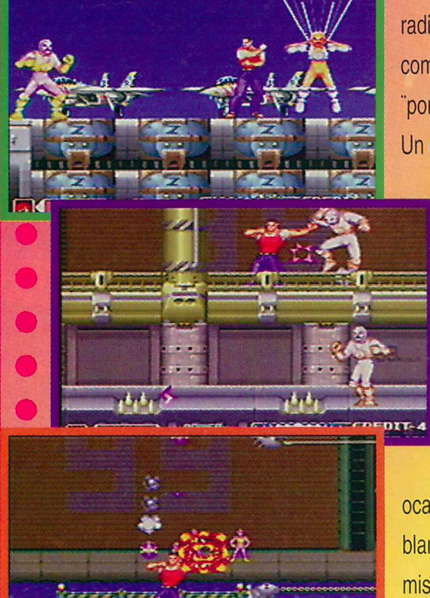
Mirror Maniac es el nombre de este raro robot. Aunque su apariencia sea impactante (?) no te preocupes pues es bastante sencillo de vencer, pues puedes acercarte a él y golpearlo varias veces sin peligro. Cuando veas que empieza a "acumular poder", te recomendamos te agaches o cambies de plano, para esquivar sus ataques plasma. Otro de sus ataques favoritos, es desaparecer y aparecer, pero duplicado alrededor de un jugador, no dejes que te vea la cara y golpea varias veces al del punto blanco.







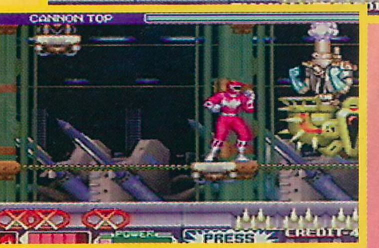
ESCENA 2



Bien, aquí sí hay cambios radicales: de un centro comercial a un "portaaviones / fortaleza". Un detalle chistoso de este nivel, es que cada vez que despega un avión, te arroja el aire que produce al pasar cerca de ti y también arroja a tus enemigos; dentro de la fortaleza ocasionalmente serás blanco de ataques con misiles para destruirlos.

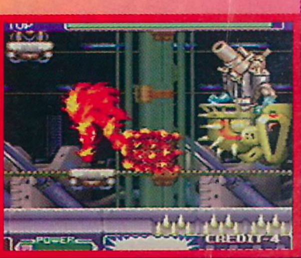
Cannon Top es otro bizarro monstruo al que tendrás que enfrentar. La única forma de dañarlo es golpearlo cuando la base móvil te lleve cerca de él, si te dispara simplemente agáchate y los disparos no te alcanzarán aún subido en la base. Si de repente ves que aparecen unas marcas en el piso prepárate, pues Cannon Top disparará misiles.





Algo que te ayudará mucho para destruir a este jefe es saber que el cuerpo de los misiles no te dañan, de lo único que tendrás que cuidarte es de las explosiones que se generan cuando los misiles caen al suelo.



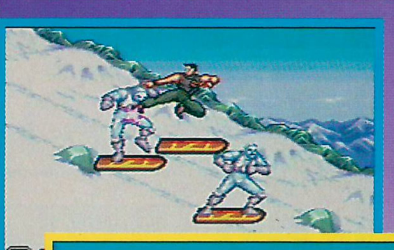






A medida que vayas avanzando te empezarás a enfrentar a enemigos que resisten más de un golpe. Una excelente estrategia para vencerlos es con este "pequeño combo" que das, cayéndoles con un golpe lo más abajo posible, e inmediatamente dar un golpe por abajo. Esto te ahorrará mucho tiempo, además de que te facilitará bastante las cosas. Los jugadores que mejor hacen esta combinación son: Aisha, Rocky, Adam y Billy.

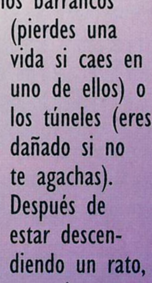
ESCENA 3



Tu siguiente misión es un poco diferente, ya que aquí no avanzas por tu propio pie; aquí vas descendiendo una montaña nevada y ni aún así tus enemigos te dan un poco de respiro.



Independientemente de los secuaces de Rita y una que otra piedrita en el descenso, hay un par de obstáculos de los que debes cuidarte y son los barrancos (pierdes una vida si caes en uno de ellos) o los túneles (eres dañado si no te agachas). Después de estar descendiendo un rato, caerás a un río donde los problemas crecen en serio, ya que además de ser atacado por todos lados, hay muchos obstáculos..





Skelerena es el jefe con más formas de ataque que encontrarás en todo el juego, así que debes estar muy pendiente de todos sus movimientos para saber qué hacer, por ejemplo: cuando veas que se agache, lo mejor que puedes hacer es cambiar de plano pues se te arrojará, mientras él se cambia de plano es un muy buen momento para atacarlo.



Si ves que salta aléjate de su tabla deslizadora porque intentará caerte encima con una lanza, después de esto podrás darle un par de golpes. Si ves que se pone rojo, cámbiate de plano pues en ese momento intentará escupirte fuego, ya por último si ves que echa la mano para atrás, acércate y golpéalo agachado, él te tirará un garrazo pero no te pegará, esta última es la forma en la que le haces más daño.



Si tienes problemas para terminar el juego en modo de un jugador, este sencillo tip te ayudará bastante:

Para empezar debes tener ambos controles conectados en el SNES. Ahora comienza a jugar como normalmente lo harías y en el momento que pierdas tu última vida...



...cambia de control rápidamente y presiona Start en el otro para continuar desde el mismo sitio y evitar que te regresen al principio de la escena como suele ocurrir cuando continúas desde el mismo control.



Aunque esto te ahorrará tiempo y a la larga te ahorrará vidas, hay un pequeño inconveniente: no poder continuar con el mismo personaje. Bueno, no se puede tener todo en la vida.



ESCENA 4

Esta es algo corta y no muy difícil (ésta muy bien hubiera sido la primera). Comenzarás viajando abordo de un tren, donde hay bastantes enemigos, pero una buena forma de eliminarlos, es golpear un carro/tanque para hacerlos explotar. El subjefe de este nivel es la máquina del tren; para detenerla deberás destruir un par de cristales que tiene, pero te recomendamos tener mucho cuidado pues te atacará de diversas formas. Más adelante llegarás a una parte donde hay varios carritos en el camino; si los golpeas por abajo los podrás lanzar en contra del enemigo.

El jefe de nombre Magnet Brain no te causará muchos problemas si haces esto: cuando veas que te arroja un remolino (azul o rojo), cámbiate de plano porque él usará su Rod Magnético e intentará acercarte a él o alejarte. Espera a que él también quiera cambiar de plano para atacarlo, ten mucho cuidado porque si ves que echa su Rod para atrás es que te va a golpear, en este caso lo mejor es una rápida retirada dando un salto hacia atrás.



ESCENA 5



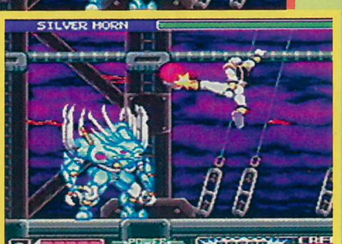


La escena 5 sí tiene algo de dificultad; para empezar debes saber que comienzas afuera de una base militar donde además de enfrentarte a robots lanzamisiles o carros lanza llamas, hay un gran vehículo blindado que sirve de sub jefe (si te lanza una sospechosa bola de fuego cámbiate de plano). Después de esto entrarás a una muy bien resguardada planta de poder, para así llegar a tu meta principal que es una torre de telecomunicaciones. En esta parte debes tener cuidado porque si subes rápidamente puedes chocar con algún guardián que no se ve en la pantalla hasta que es muy tarde.

Silver Horn es el jefe de este nivel y aunque él no es muy lento, sí es bastante agresivo. Para comenzar, te podemos decir que lo puedes golpear varias veces sin recibir respuesta alguna pero, ¡cuidado! cuando hay electricidad en sus cuernos, porque te atacará con un rayo láser, (cuélgate del tubo para esquivarlo) o te lanzará una serie de descargas (agáchate en el sitio que indica la tercera foto).

Sólo hay un par de fases peligrosas con este individuo: si te comienza a acorralar, cuélgate del tubo para pasarte al otro lado y si arroja un par de bolas, procura destruirlas rápidamente porque aunque no lo parezcan, son bastante peligrosas.



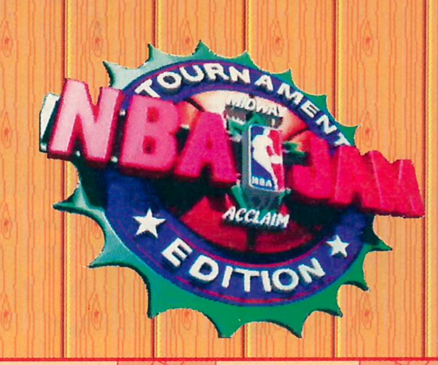


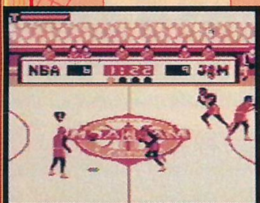
La penúltima escena es ya dentro de la base de Ivan Ooze, siguiendo con una ya larga tradición, tus mayores problemas los tendrás en esta escena pero más vale que destruyas a todos los enemigos porque si no, no te enfrentarás al temible Ivan, ni salvarás al mundo, ni serás héroe... así que ya sabes.

Aunque el juego de MMPR: The Movie no es tan "espectacular" como la película misma, cumple con su cometido de entretener, como que le hace falta un poco más de variedad de movimientos pero eso no es un gran problema.



GAME VISTAZO A:



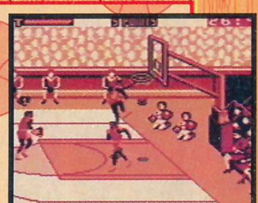


Bienvenido a NBA JAM Tournament Edition donde el espectáculo será increíblemente fantástico. Es hora de clavar la bola en el aro, aventar jugadores e ir por el triunfo. Inmediatamente que uno pone las manos en el control y empieza a jugar este juego, se da cuenta (a parte de que es un juego de Basket Ball), de que la movilidad y gráficas son muy buenas y que la versión anterior de NBA JAM para Game Boy no se puede comparar con esta nueva edición de uno de los mejores juegos de Basket Ball que existen en el mercado.

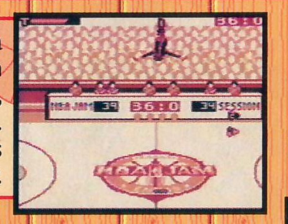
FEATURES MENU:
TOURNAMENT MODE: OFF
SHOT CLOCK 24 SECS
OVERTIME 1 MINUTES
HOT SPOTS: ON
POWERUP ICONS: ON
JUICE MODE: X2
GAME MUSIC: ON
OPTIONS MENU

Para empezar te diremos que esta nueva versión cuenta con muchas opciones que lo hacen sencillamente fabuloso, como son:
Shot Clock: Que te permite ajustar el reloj electrónico que indica cuánto tiempo tienes para encestar.
Overtime: Donde podrás poner cuánto tiempo quieres que duren los tiempos extra.

Hot Spots: Cuando esta función está encendida saldrán figuras por el piso. Si tiras desde alguna de éstas, te darán más puntos de lo normal.



Power Up Icons: Aquí, si decides prender esta función saldrán letras que te proporcionarán poderes como Turbo, Super Dunk, Velocidad, etc.
Juice Mode: Aquí controlas la velocidad de los jugadores al correr.

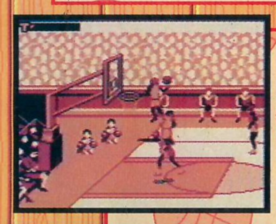


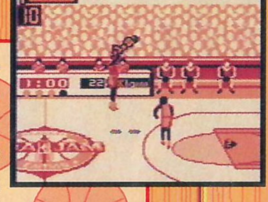
Además de esto cuentas con una opción que te permitirá practicar para poder adaptarte a la movilidad y la distribución de los botones. También puedes planear jugadas con toda tranquilidad para derrotar a los demás equipos.



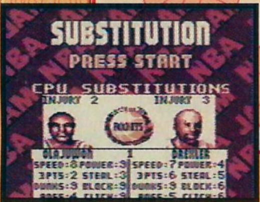
WEST		EAST	
GOLDEN STATE	DALLAS	ATLANTA	BOSTON
LA CLIPPERS	DENVER	CHARLOTTE	MIAMI
LA LAKERS	HOUSTON	CHICAGO	NEW JERSEY
PHOENIX	MINNESOTA	CLEVELAND	NEW YORK
PORTLAND	SAN ANTONIO	DETROIT	ORLANDO
SEATTLE	UTAH	INDIANA	PHILADELPHIA
SACRAMENTO	ROOKIES	MILWAUKEE	WASHINGTON

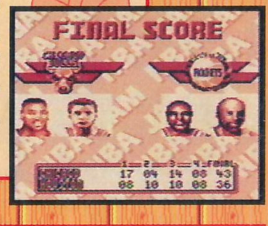
Ya que sabes como está la situación, es hora de que enfrentes a los demás equipos. Primero eligirás a uno de los 27 equipos, cada uno con 3 jugadores reales de la NBA de los cuales eligirás 2.





Ahora en la cancha, tendrás que anotar el mayor número de puntos posibles, y como el otro equipo va a impedir que anotes, tendrás que hacer uso de los empujones y jugadas sucias, ya que aquí no existen las reglas. También podrás realizar retacadas y tiros de fantasía, entre ellos, tiros de fuego de los cuales sólo tendrás 4 mientras no te anoten. Al final de cada cuarto está el closet, perdón, podrás hacer sustituciones para que le des oportunidad a algún jugador de reponerse. Al final del partido aparecerá una tabla con los puntos que se hicieron en cada cuarto, para que así puedas ver en qué parte del juego hubo una baja en el rendimiento y puedas corregir tus fallas y llegues a ser uno de los mejores jugadores de NBA JAM del universo entero.







Como puedes ver ésta es una fiel adaptación de la versión de SNES que cuenta con las mismas características que han hecho de la serie de juegos NBA JAM tan exitosa como las clavadas de fantasía, tiros de fuego, faltas y violaciones al reglamento.



Esta adaptación está muy buena y creemos que te va a gustar mucho. Desafortunadamente no podrás jugar con otro amigo o pariente, aunque ambos tengan 2 Game Boys y 2 cartuchos, y tendrás que anotar passwords ya que el juego no cuenta con batería como el de SNes.



Sabemos que este título será muy bien recibido por todos nuestros amigos fanáticos de "Super Mario World", quienes contínuamente nos consultaban sobre alguna segunda parte de este adictivo juego, y bien, aquí tienes algunas imágenes de "Yoshi´s Island - Super Mario World 2".para que te vayas preparando

En este juego controlas a Yoshi, cuya misión, es la de llevar a un lugar seguro al "Bebé Mario". La base del juego es que si eres golpeado, perderás al Bebé Mario, y tendrás que recuperarlo antes de que acabe el tiempo. Yoshi tiene dos métodos básicos de ataque: El primero consiste en saltar y caer violentamente sobre tus enemigos o unos switchs que abren puertas, dan puntos y algunas cosas extra. El otro método es el de comerse a los enemigos, los cuales yoshi convierte en huevos que podrás arrojárselos a otros enemigos.



La historia es ésta: Una cigüeña lleva a un bebé que según se dice causará grandes problemas al reino Koopa cuando él crezca, así que los magos del reino han decido impedirlo interceptando a la cigüeña quien suelta al bebé el cual cae en la isla donde vive Yoshi; ah ora él tendrá que entregarlo sano y salvo.

Dentro del juego encontrarás muchos "Powers-Ups" que ayudarán bastante a Yoshi y le darán habilidades especiales como poder volar o escupir fuego (como él lo hace en el primer Super Mario World) o cambiar su forma a helicóptero, trineo o tractor.

Aquí tenemos un ejemplo de uno de los tantos efectos especiales del juego: Una gran puerta cae y aplasta a Yoshi, después la puerta se levanta y Yoshi aparece pegado a ésta. ¡Cruel pero divertido!

Los enemigos de este juego son un poco más complicados de vencer que en el título anterior, por ejemplo: A este gigantesco Koopa le debes dar un "huevazo" para tumbarlo y después debes caerle encima.

Este juego lo podrás disfrutar los primeros días de octubre ¿Necesíta un comentario final?







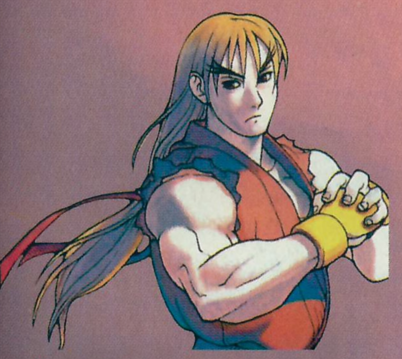
Si eres un video jugador fan de STREET FIGHTER (y si no lo eres), de todos modos checa el pequeño avance y algunas caracteristicas nuevas del juego que se convertirá en el hit de las arcadias. Y para evitar confusiones te diremos que el nombre definitivo de este juego es **Street Fighter Zero.**

COUNTER

Counter es la nueva opción que tienes para contrarrestar inmediatamente despues de bloquear un ataque; esto hace que los enfrentamientos sean más fluidos.

KEN

Siguen separando los estilos de pelea de Ken con respecto a Ryu. En las fotos vemos como Ken esquiva una fire ball de Ryu ejecutando una Hurricane Kick y se lo cuentan como REVERSAL





Ahora tendrás que acostumbrarte al bloqueo de ataques en el aire.

Ahora Ryu puede conectar varios golpes con su Hurricane Kick, muy al estilo de Ken

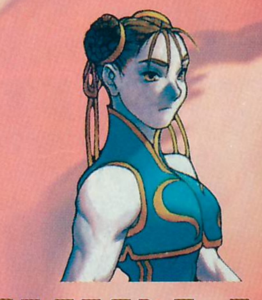


RYU



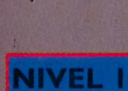
CHUN LI

Ella mantiene su estilo pero no por eso le iban a faltar sus movimientos nuevos,por cierto en sus movimientos algunos se marcan con giros de control y otros manteniendo presionado el control





Abajo hay una línea de poder que vas acumulando cada vez que ejecutas algún movimiento; esta línea se divide en tres niveles cada uno y dependiendo de esto los super combos que ejecutes serán más poderosos.

























ROSE

Sin duda el personaje más raro es Rose empezando por su vestimenta que no es lo más idóneo para pelear.

SAGAT

El sentimiento de venganza impulsa a perfeccionar sus movimientos para acabar con Ryu en la primera oportunidad que se le presente.

M.BISON

Al parecer no puedes controlar a M.Bison pero al enfrentarte con él verás sus nuevos trucos como la teletransportación

ADON

Si te agradan los personajes odiosos y con valores raros Adon es una muy buena opción para ti

Se les ha dado nuevo valor a los personajes muy parecido al juego X-Men, pues ahora podrás golpear a tu rival aún después de "barrerlo" lo que es una de las bases para lograr combos espectaculares.

CHARLIE

¿Qué tal el estilo de Charlie de lanzar el sonic boom a una sola mano o la flash kick al revés?

SODOM

Este peleador tiene poderes que se marcan tipo Zangief pero sin duda es mas ágil

BIRDIE

Al ganarle a tu oponente con un super combo aparece en el fondo un destello como en Super Street Fighter II Turbo pero ahora hay varios tipos de pantallas.

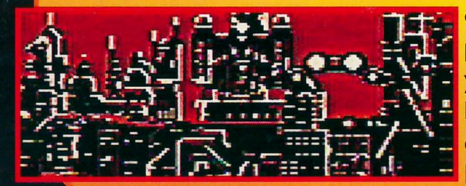
GUY

Los movimientos de Guy son muy lucidos pero además su técnica de pelea es bastante rápida.



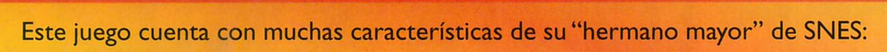
JUDGE DREDD

En un futuro no muy lejano, el mundo dejará de ser el mismo. Todo lo que existe cambiará tornándose muy hostil. Las personas dejarán de obedecer la ley y habrá crimen por todas partes. Al ver que el actual sistema de justicia ya no sirve, el gobierno ha decidido cambiar todos los esquemas y crear un nuevo cuerpo de policías a los que se les ha dado el poder para hacer justicia sin importar las consecuencias. Este nuevo escuadrón es conocido como Judge Dredd.



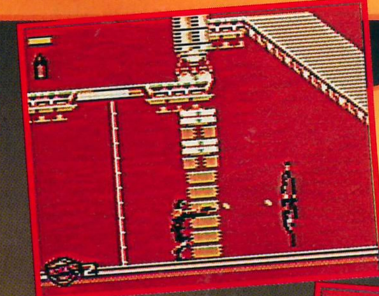


Judge Dredd es un juego de acción, basado en la película de Silvester Stallone y que ha sido adaptado para el Game Boy. Aquí asumirás el papel de un policía integrante del nuevo escuadrón que pondrá orden con mano firme sin considerar las pérdidas, sean materiales o humanas.



Este juego cuenta con muchas características de su "hermano mayor" de SNES:

Presenta armas muy poderosas como explosivos, balas boomerang y misiles de alto calibre.

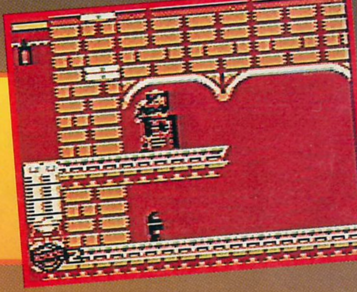


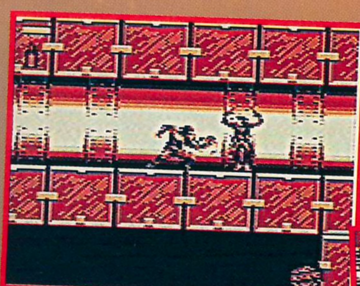
Si el maleante no se rinde, tienes el poder para aniquilarlo.

Los golpes son los mismos que tienen el personaje de SNES, y para realizarlos tienes que estar cerca de tu oponente.

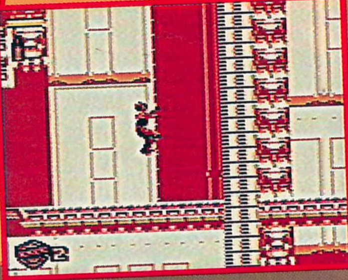


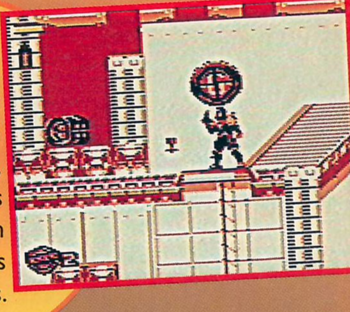
Por todos los niveles existen computadoras, con las cuales obtendrás información a cerca del estado de tu misión, el número de rebeldes que quedan, cuánta energía tienes, etc.





Al igual que en el SNES, existen escaleras y pasamanos que se encuentran en ciertas partes de cada nivel, y aquí también es un problema encontrarlos, no porque estén escondidos, sino porque no se ven bien por lo delgado.

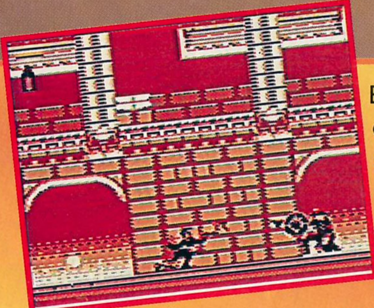




Existen partes que son muy parecidas al juego de SNES, hasta hay cosas escondidas en los mismos lugares.

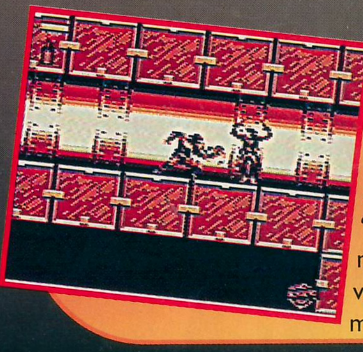


Si eres eliminado, comenzarás de nuevo exactamente donde te vencieron, sin necesidad de comenzar desde el principio del nivel como lo haces en Judge Dredd de SNES.

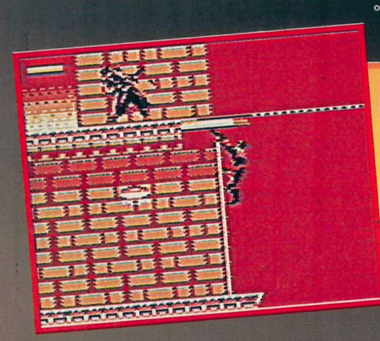


En cada nivel encontrarás a un jefe con el que pasarás momentos difíciles tratando de eliminarlo, esto principalmente por la movilidad del personaje.

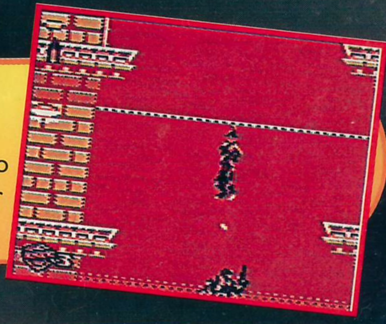
Después de encontrar la salida de algún nivel, te darán a conocer los porcentajes de tiro, de rebeldes detenidos y otras cosas más incluyendo un password al final de la misión.



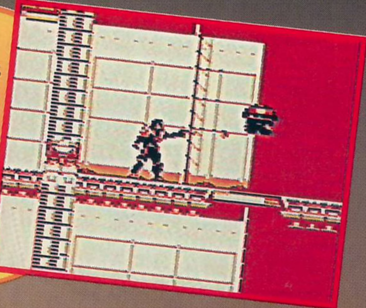
Las misiones son las mismas que las que tiene su "hermano mayor", y a veces con algo más.



Para no perder energía cuando vayas a combatir contra un rebelde, dispárale desde algún lugar donde no te vea, como estando colgado en una escalera o desde un piso inferior a donde se encuentre.



Encontrarás nuevos enemigos que en la versión de SNES no tiene.





Judge Dredd para Game Boy no es un título muy recomendable, ya que no cuenta con buenas gráficas y la música es muy aburrida. La movilidad y rapidez del personaje son pésimas, lo que ocasiona que no haya mucha acción.

INFORMACION SUPERNESESARIA





La lucha del bien contra el mal parece que nunca terminará; esta vez un clan ancestral conocido como los Koma ha resurgido y como en tiempos pasados tienen la intención de dominar el mundo. Pero para su desgracia con su resurgimiento también aparece un robot de gran poder que en tiempos pasados ya había echado sus planes a perder, su nombre: "Hagane"

Hagane es un nuevo juego que viene por parte de Hudson Soft. Este título es de acción de scroll de lado que a primera vista se parece mucho a Run Saber pero Hagane es mucho mas dinámico en su modo de juego, tanto que si uno insiste en compararlo seria mejor hacerlo con Ninja Gaiden. Otra particularidad de este juego es que tiene bastante variedad de movimientos y armas aunque muchas de ellas no son muy útiles, más bien son de relleno.



A continuación veremos estas armas y algunos Items que verás a lo largo del juego.

BOMBAS



ESTRELLAS





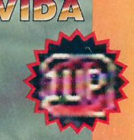
FLAMA AZUL

FLAMA



VIDA

KANJI



La flama te recupera energía, la flama azul te da un contenedor extra, las bombas y estrellas son armas,el Kanji te da una super explosión y el 1up te da una vida.







Como todo buen juego de este estilo, en Hagane encontraremos muchas acciones clásicas de estos juegos tales como atacar (en este caso es con una espada), saltar y utilizar tus armas especiales, pero además de esto también encontraremos una serie de ataques especiales que se realizan con los botones de ataque y salto en conjunto con el L y R.

Bueno, el primero de estos movimientos es el salto atrás (con el botón L cuando el personaje está viendo hacia la derecha), este es un movimiento muy sencillo que permitirá avanzar a Hagane hacia atrás rápidamente y esquivar al mismo tiempo ataques, si dejas presionado el botón L no dejarás de saltar.

El saltar hacia adelante es otro problema, pues al hacerlo también atacas, y dependiendo del número de saltos que Hagane realice, cambia el tipo de ataque como se ve en este cuadro sinóptico. Este movimiento, lo ejecutas con el botón R cuando estás viendo a la derecha, si volteas hacia la izquierda los botones L y R se invierten.

CUADRO DE MOVIMIENTOS

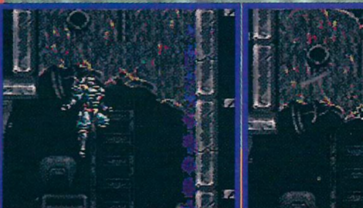
Nivel de Salto +  + 

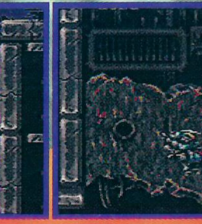


Aunque no lo creas aún faltan tres importantes movimientos por detallar:



Esta es una técnica básica que debes aprender: Cuando saltes y vayas elevándote, presiona nuevamente el botón de salto, esto hará que Hagane se lance hacia adelante girando y avanzando cierta distancia. Si chocas con una pared mientras giras, el personaje rebotará.





BARRIDA

Un movimiento sencillo que se logra presionando abajo + salto en el control. Con este movimiento escaparás de ciertos ataques y enemigos.

ATAQUE ALTO

Al estar descendiendo de un salto presiona abajo en tu control para dañar a los enemigos que estén abajo de ti, este no es un ataque poderoso pero te quita de problemas.

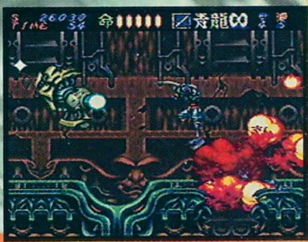


Bien, después de explicar tantos movimientos pasemos a ver las escenas del juego.



ESCENA 1
THE PATH TO THE DISASTER

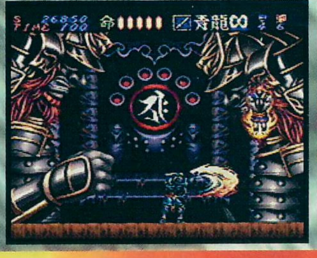




Esta es la típica primera escena de casi todos los juegos pues no hay enemigos muy inteligentes, aunque sí muy grandes como la nave que te atacará a lo largo de la primer área; las áreas 2 y 3 de esta escena tampoco representan gran problema aunque sí enfrentarás a monstruos bizarros y por último en el área 4 tendrás que huir de una explosión pero además debes esquivar a algunos enemigos necios que intentarán eliminarte, aquí en particular deberás tener buenos reflejos para saltar los huecos que hay en el camino y también los que deciden formarse espontáneamente. Cuando termines esta área te enfrentarás al jefe de la escena.

MUSHB-MUKURO

Contra Mushb hay dos pequeñísimos detalles de los que tendrás que cuidarte: Sus guardaespaldas metálicos a los que les ha dado vida para destruirte y a Mushb, este es el segundo problema que debes solucionar con un duro ataque. Lo más recomendable en este caso, es usar tu ataque normal y estar muy atento cuando cualquiera de los guardias mueva su brazo, pues se prepara a darte un golpe; cuídate también de sus ataques con fuego, tomando en cuenta esto, fácilmente podrás poner fuera

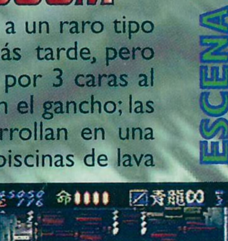








FORTRESS OF DOOM

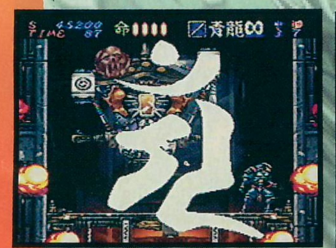


Al comenzar esta escena conocerás a un raro tipo con el que deberás enfrentarte más tarde, pero mientras te deja un robot formado por 3 caras al que te recomendamos destruyas con el gancho; las otras fases de esta escena se desarrollan en una especie de fábrica; aquí hay muchas piscinas de lava que pueden dañarte al caer en ellas. Debido al tipo de obstáculos que hay y que son propios de una fábrica, este nivel te costará un poco de trabajo, pero después de algunos "continues", no dudamos que lo pasarás sin mucho problema.



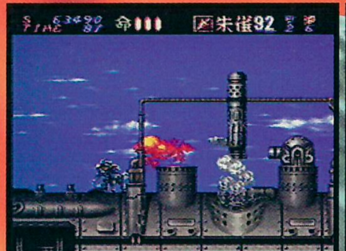


EN-MIKOSHI



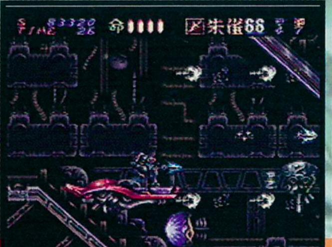


La primera impresión que da este jefe es la de ser una lámpara de gran tamaño y horrible diseño, cosa que no parece muy lejana de la realidad puesto que la destruyes muy fácilmente. Primero que nada trata de permanecer lo más lejos de ella; una vez que muestre algo que parece ser su cerebro acércate y dale con tu espada varias veces. Si después de esto te lanza rayos sólo esquívalos y si te ataca con rocas usa una de tus bombas para destruirlas.




ESCENA 3
VIOLATED HEAVENS

Esta escena se lleva a cabo dentro de una nave como la que te hostiga en el primer nivel, lo primero que tendrás que hacer es luchar afuera de ella para buscar una entrada. Ya dentro, tendrás que buscar el sistema central de la nave para derribarla, pero antes de eso deberás destruir a los guardianes. En el área 3 de esta escena hay una zona en la que te subes a una pequeña nave y el fondo está en rotación. Además de las escenas que se desarrollan dentro de la nave también hay una en cielo abierto, esta parte está un poquito complicada.






JASEY-JYU

Este es el jefe más fácil de derrotar de todo el juego, lo único que tienes que hacer es atacarlo masivamente con tu espada cuando no te ataque él a ti; si comienza a arrojarte pequeñas criaturas sólo aléjate un poco y destrúyelas con una bomba o con tu espada si te sientes con suerte.



ESCENA 4
CRY OF THE SPIRITS



Después de destruir la nave rival tienes la buena suerte de caer en un bosque encantado que está bajo dominio enemigo; en esta parte encontrarás a los enemigos más molestos como unos ninjas que invocan espíritus o unos cuervos estilo Ninja Gaiden incluyendo al cobarde de la segunda escena que ahora sí peleará un poco; después del bosque entrarás a una cueva con varios caminos (definitivamente te recomendamos te vayas por el de abajo), otra de las áreas de esta escena es una especie de fábrica, aquí el tiempo te trae marcando el paso por lo que cualquier error sería fatal.





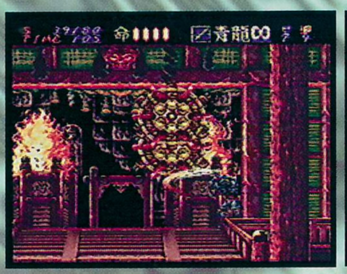
JYSO-DAMA



Al parecer la gente de Hudson se quiso reivindicar después de un par de jefes simples con este que es algo complicado pues tiene cuatro fases de ataque: en la primera lo único que hay que hacer es esquivarlo y atacarlo con la espada cuando se detiene a dispararte, después de eso te arrojará sus protecciones que también debes destruir con tu espada (y evitar que te peguen);



Una vez que lo dejes con baja energía, te seguirá por la parte alta de la pantalla y sorpresivamente se te arrojará; este es el momento ideal para atacarlo. En su última transformación, te atacará con flamas, obviamente debes saltarlas; esta es la parte más difícil y lo más recomendable es que te quedes en los extremos contrarios a él y lo ataques con estrellas.





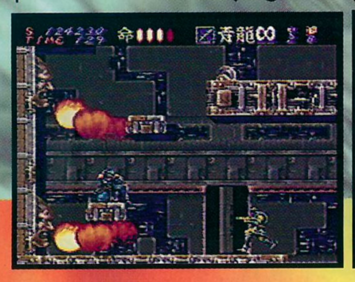
ESCENA 5 INTO THE DARKNESS

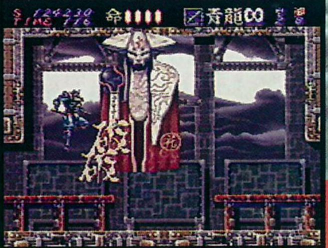


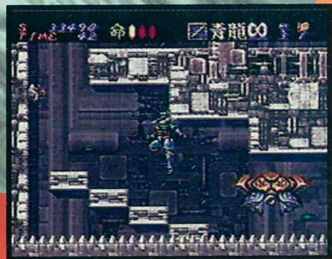




Al ser esta la última escena encontraremos a los enemigos más problemáticos de todo el juego; como ejemplo te podemos decir que en la primera fase te aparecerán tres subjefes entre los que están el misterioso sujeto que siempre huía pero esta vez será la batalla decisiva entre los dos. Dentro de la base enemiga llegarás a una zona que parece algo así como un laberinto pero no te preocupes pues la salida es bastante fácil de encontrar; de la zona 3 en adelante la parte más difícil del juego te espera, pues entre otras cosas te enfrentarás a un aparatoso subjefe y llegarás a una parte en la que te perseguirá una barrera de picos.











SHURB-OH

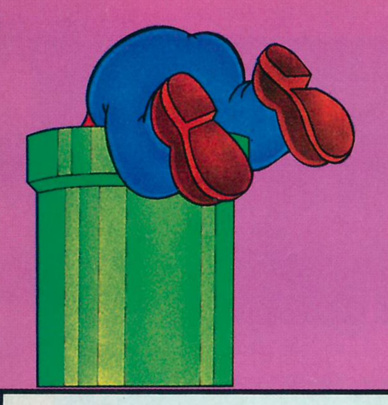
El único punto débil de este jefe es un pequeño tubo que aparece en la base desde la que te ataca así que te recomendamos usar el gancho para poder dañarla no importando donde aparezca.

Para estar un poco más seguro de evitar los ataques de Shurb-oh te recomendamos te subas a la base aunque él esté ahí porque no te hace daño.

¡Espera!, no creas que has terminado con todos tus enemigos pues aún te falta un raro misil viviente de nombre Amano Ikazuchi que ha despegado para salir y destruir a la humanidad (por ardido) después de destruir a sus compañeros. Esto es todo lo que necesitas saber pues si quieres destruirlo ya será sin ayuda de nosotros (como si deveras te hubiéramos ayudado mucho).



Hagane es una buena opción si lo que buscas es algo de acción. La música y las gráficas son muy buenas,la movilidad también es de buen nivel y el reto es algo disparejo por escenas. Una excelente opción para fans de juegos mencionados en este artículo.



¿Qué hay dentro de... Acclaim Technologies

Ahora con el próximo lanzamiento de los nuevos equipos de Nintendo de 32 y 64 Bit una duda nos atormenta: ¿En qué forma cambiarán los juegos y cómo se preparan las compañías para el cambio?; Bueno, algo que sí es seguro es que los juegos no serán iguales y aunque tenemos algunos muy vagos ejemplos en los juegos Killer Instinct y Donkey Kong Country para SNES y GB por parte de Nintendo, hay otra compañía que ya en este momento se está preparando para integrarse a la "nueva corriente" en videojuegos caseros y ésta es la misma que fue primer licenciatario de Nintendo para el NES y SNES: Acclaim y su subsidiara Acclaim Technologies.

Al igual que Nintendo, Acclaim ya ha empezado a utilizar su tecnología en juegos de SNES y GB para que los videojugadores empiecen a ver que resultados se podrán obtener en los juegos del Virtual Boy y el Nintendo Ultra 64.

Veamos el proceso de captura de movimiento del juego de Frank Thomas, aquí para empezar tenemos a Frank a quien un especialista de Iguana Ent. le coloca los sensores con los que se capturarán toda clase de movimientos.

Básicamente se podría decir que gracias a la tecnología empleada por Acclaim se podrá capturar mas fácilmente y con una mayor fidelidad los movimientos humanos; Para este fin Acclaim Technologies cuenta con un estudio con base en Glen Cove, Nueva York y en donde además de satisfacer las demandas de la compañía, también da servicios a otras empresas del medio como Alias, Softimage o Wavefront quienes han encontrado el sistema de captura de "Esqueleto" bastante conveniente.

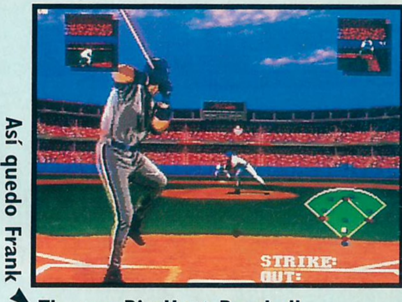


Batman Forever también emplea la tecnología de captura de movimiento pero en este juego no se aprecia tanto como en el de Foreman o el de Frank Thomas.

Bueno, ya hemos hablado de el estudio y de sus bondades pero ahora seguramente querrás saber exactamente lo que se hace en él y cómo se aplicará esto a la nueva ola de juegos que esperamos impacientemente ver.

Básicamente lo que se hace en estos estudios es darle un valor tridimensional a las cosas o personas que son el mejor ejemplo que se puede encontrar hasta el momento; este proceso es mejor conocido como Motion Capture Technology que significa algo así como "Tecnología de captura de movimiento".

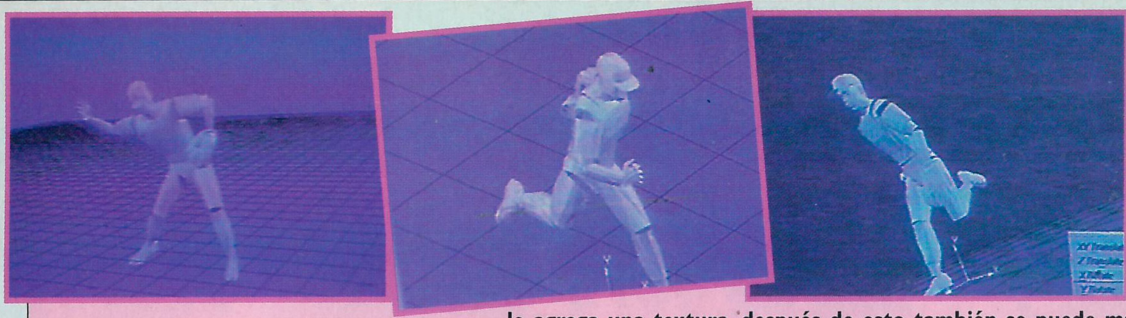
Para lograr esto, Acclaim tiene en su estudio una gran cantidad de equipo desarrollado específicamente para este fin, como cámaras de video especiales, sensores para cuerpo y la infalible pantalla Azul. Esta tecnología ha sido empleada en particular en la gran mayoría de los juegos que veremos en el futuro para SNES y GB los cuales fueron comentados



Así quedo Frank Thomas Big Hurt Baseball.



Cuando el personaje hace sus movimientos son capturados en video y después en computadora, con esta base se crea el esqueleto de "red".



Una vez que se tiene el esqueleto a este se le puede agregar lo que la gente de Acclaim le llama "la piel", es decir que se le agrega una textura, después de esto también se puede manipular de cualquier forma dándole diferentes movimientos que se pueden ver desde cualquier punto.

en nuestro pasado reporte del E3 y dos de estos juegos en los que se pueden observar con mayor exactitud son *Foreman:For Real y Frank Thomas Big Hurt Baseball*. En ambos juegos se contó con la presencia de las personas que patrocinan el juego quienes ahora, ya no solo darán sus nombres, también sus movimientos claves, por ejemplo: Para capturar los movimientos de una persona se le ponen alrededor de 50-60 sensores en partes claves del cuerpo para crear el "esqueleto virtual" de esa persona y que tendrá sus características físicas reales, al igual que sus movimientos, así que si hay personas que tengan una pierna mas grande que otra y que al caminar cojean, todas estas características se guardarán en la información obtenida. En ambos juegos veremos golpes personalizados de Foreman o el movimiento que hace Frank Thomas para arrojar el bat cuando golpea la bola. Al igual que en otros sistemas los esqueletos que se obtienen no tienen que ser tan "rígidos", pues también se pueden modificar, así que si se necesita algo especial como que a alguien le crezcan un par de brazos "a la Goro", se podrá lograr fácilmente.

Uno de los procesos finales que le agregan realismo a este método es usar la apariencia física real de la persona para ponérsela al "esqueleto".

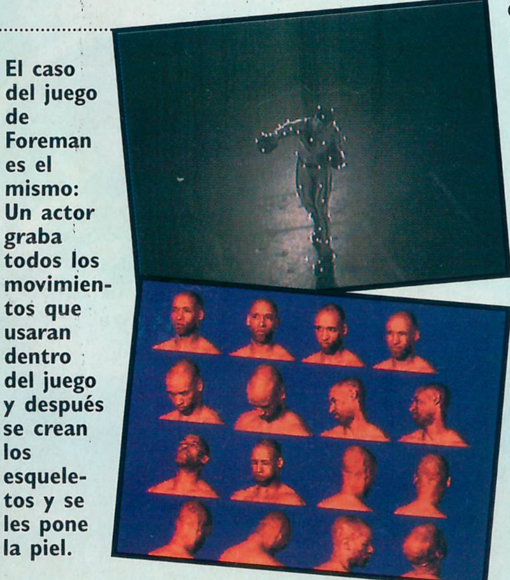
Pero la cosa no acaba aquí: ya que se tiene el esqueleto de la persona se procede a aplicarle una "piel", aquí la gente de los estudios tiene diferentes opciones que van desde aplicar texturas convencionales o un proceso bastante interesante que es la digitalización de la persona y sus rasgos físicos (como color de piel o forma de la cara), para después ponérselos a los esqueletos así que con este par de procesos se podrá tener una copia de uno mismo guardado dentro de una computadora.

Ya por ultimo pero no menos importante tenemos la creación de fondos en los que serán puestos los humanos virtuales, ésta es quizá la parte más sencilla de todo el proceso con lo que se le dan los toques finales a un proyecto.

¿Qué te parece?, con esto esperamos que te puedas dar una idea de cómo serán programados los juegos del futuro, siempre en búsqueda de un mayor realismo tal como debe ser.



Aquí tenemos una muestra de lo que sería el resultado de todo este esfuerzo, personajes de videojuego que en realidad existen en la vida real.



El caso del juego de Foreman es el mismo: Un actor graba todos los movimientos que usaran dentro del juego y después se crean los esqueletos y se les pone la piel.

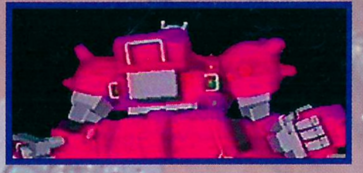


Dentro de este juego encontraremos que los rivales son personas que en realidad existen y que posaron para ser capturados dentro del juego.

CYBERBOTS

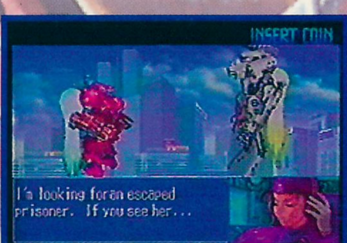
Este mes veremos un nuevo título de Capcom para las arcadias llamado Cyberbots el cual como (ya te debes estar imaginando) es un título de peleas, pero con varias innovaciones para los que buscan algo nuevo de este género. Para empezar verás que Capcom ha decidido entrar a la moda de los gráficos generados por SG en el demo del juego y en algunos títulos, pero esto es puramente estético.

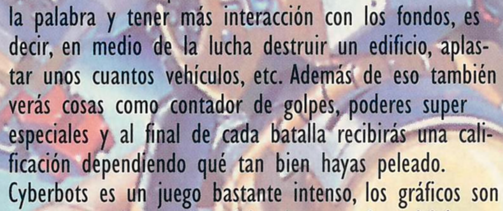






En este juego cuentas con 6 diferentes personajes, pero ellos realmente sólo sirven para conocer su historia porque la parte importante del juego son los robots (que serían como los peleadores de cualquier juego) en ellos tienes que buscar cual es el que mejor te acomoda tomando en cuenta que están divididos en 4 tipos: Los Blodia (equilibrados), Los Repto (rápidos), los Guldin (fuertes) y los Fordy (de bastante alcance) así que como verás los importantes en este juego son los robots y el piloto solo sirve para que la historia cambie y no te aburras, así que aquí escogerás al que mejor te caiga.





Como todo juego de peleas la acción se desarrolla en un plano: cada robot tiene movimientos especiales y pierde el que se descuida y es dañado, pero además de estas casi institucionales reglas hay otras funciones relativamente nuevas como poder huir o acercarte rápidamente a un rival, tener peleas aéreas en toda la extensión de la palabra y tener más interacción con los fondos, es decir, en medio de la lucha destruir un edificio, aplastar unos cuantos vehículos, etc. Además de eso también verás cosas como contador de golpes, poderes super especiales y al final de cada batalla recibirás una calificación dependiendo qué tan bien hayas peleado.

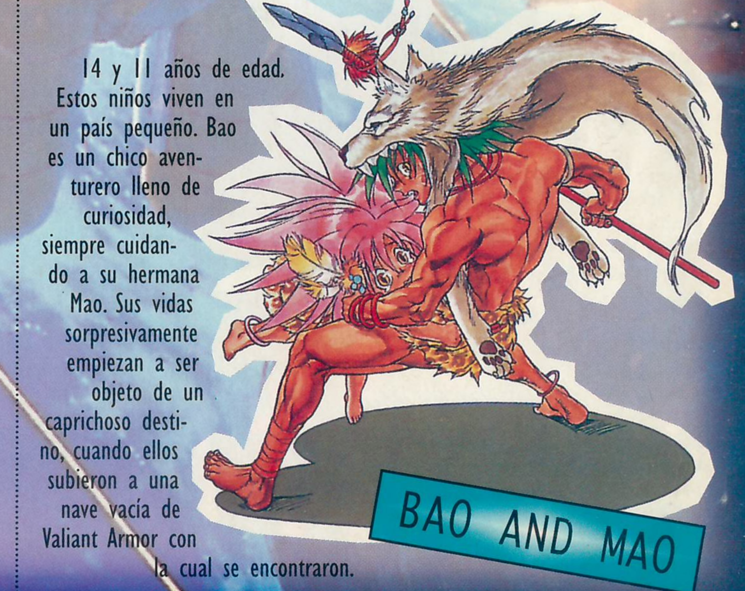




Cyberbots es un juego bastante intenso, los gráficos son excelentes así como la música. La naturaleza del juego permite que se vean golpes, movimientos y poderes bastante impresionantes, por cierto la movilidad de este juego es muy parecida a la de X-Men, lo que quiere decir que con ciertos ataques podrás golpear a enemigos que vayan volando después de haber recibido un golpe o mejor aún: a los que están tirados. Ya por último y como información adicional te diremos que este título tiene más de 300 megas de memoria.

JIN SAOTOME

21 años de edad.
Un joven piloto de los Valiant Armor con un verdadero coraje en el corazón. Su padre, quien fue un distinguido piloto de Valiant Armor murió hace un año.
Perturbado por las dudas concernientes a la muerte de su padre, Jin en su camino al campo de batalla busca la verdad.



BAO AND MAO

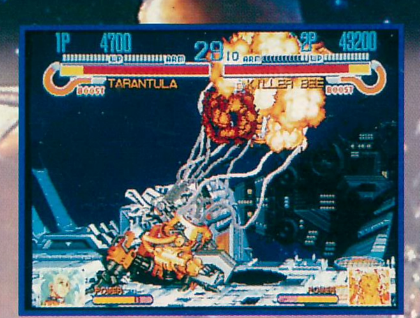
14 y 11 años de edad.
Estos niños viven en un país pequeño. Bao es un chico aventurero lleno de curiosidad, siempre cuidando a su hermana Mao. Sus vidas sorpresivamente empiezan a ser objeto de un caprichoso destino, cuando ellos subieron a una nave vacía de Valiant Armor con la cual se encontraron.



26 años de edad. Es comandante de la Federación de Fuerzas del Primer Escuadrón de Vuelo de Valiant Armor.

MARY MIYABI

Mary también es una mujer muy conocida por su extraordinaria habilidad como piloto de Valiant Armor. Ahora su misión es capturar a un prisionero que escapó.





64 años de edad. Ex- capitán de uno de los grupos de pelea de la Federación de Fuerzas de Valiant Armor, Murdock es un guerrero profesional, con bastante experiencia en batallas. Hace un año dejó la milicia, cuando todos sus hombres murieron trágicamente en un accidente de entrenamiento. Ahora Murdock ha empezado a enredarse en una gran conspiración, siendo fomentada por el establecimiento militar.

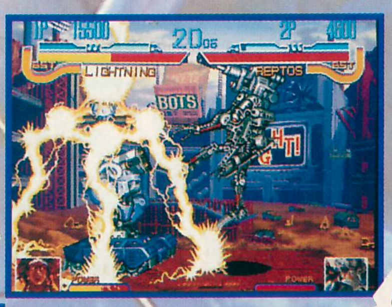
GAWAINE MURDOCH



SANTANA LAWRENCE

29 años de edad. Un pensador solitario quien pasa la vida haraganeando y vendiendo repuestos para las naves de Valiant Armor. El es un optimista nato que disfruta vivir de la mano a la boca. Santana está en camino a la Federación de Colonias para poner en sus manos partes de las Valiant Armor de los militares.







17 años de edad. Fue capturada por la Federación de Fuerzas, y mantenida aislada en un "Laboratorio", ella es el sujeto de un super secreto de experimentos militares. Un día decidió escapar del laboratorio y huyó sin saber a dónde ir.



ARIETA

INFORMACION SUPERNESESARIA

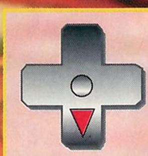
ARDY LIGHT FOOT™

Titus trae un juego que a simple vista parece común y corriente, pero que si lo juegas verás que es más que un principiante. Ardy Light Foot es un juego muy divertido con características que lo hacen muy especial de las cuales te hablaremos. Este juego cuenta con 8 megas los cuales fueron aprovechados a su máximo, dando como resultado un gran juego.

MOVIMIENTOS



B **Saltar.-** Si dejas presionado B (o ya que estés en el aire lo vuelves a presionar), Ardy usará su cola como un resorte para saltar más alto o para eliminar enemigos.

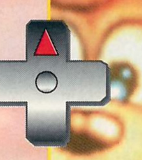


Te agachas para evitar ciertos obstáculos.





Y **A** Arrojas a tu compañero para que puedas eliminar a tus enemigos. Si tu amigo es de color rojo, podrás volar sobre él.





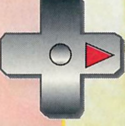
Defensa.-
Ardy saca una manta que lo hace invulnerable por 4 segundos.



Al encender tu SNES y si dejas correr la demostración podrás ver todos los movimientos de Ardy (para eso es la demostración).



Avanza.-
Después de un par de segundos empiezas a correr.



Pegado a algún objeto: Empuja (o intenta hacerlo) dicho objeto.
Cerca de un objeto: Tomar (o intenta tomar) dicho objeto. Si es una caja que puedas mover, haz el control hacia atrás para moverla.





Esta es la Isla donde vive Ardy y donde se desarrolla la mayor parte del juego

PROLOGUE





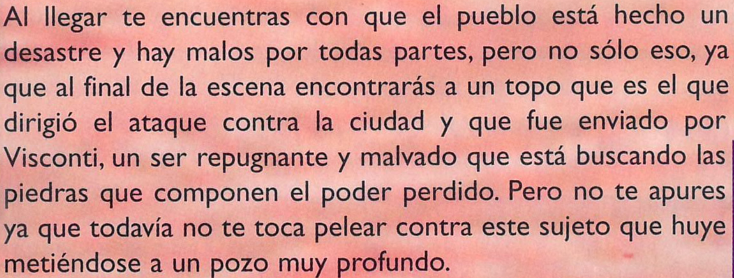
En este juego manejas a Ardy, que va acompañado de un raro y simpático compañero llamado "PEC". Tu aventura comienza en una cueva. Aquí podrás probar los movimientos del personaje, y cuando estés listo, podrás ir a buscar un escrito, el cual dice así:
"Hace mucho tiempo un gran poder creó un arcoiris. Muchas cosas malas pasaron y ese gran poder desapareció. El poder se dividió en 7 partes. Cuando estas 7 partes se unan, cualquier deseo será cumplido. De estas 7 partes una regresó a la tierra, otra se hundió en el fondo de un lago, otra pieza quedó olvidada en una ciudad desierta y otra quedó en el fondo del mar..."
Desafortunadamente el escrito no dice más, así que tendrás que buscar bien.

MINING TOWN ABLAZE





Mientras leías el escrito, alguien hizo de las suyas en el pueblo minero, así que más por curioso que por valiente, fuiste a ver qué pasa.
Al llegar te encuentras con que el pueblo está hecho un desastre y hay malos por todas partes, pero no sólo eso, ya que al final de la escena encontrarás a un topo que es el que dirigió el ataque contra la ciudad y que fue enviado por Visconti, un ser repugnante y malvado que está buscando las piedras que componen el poder perdido. Pero no te apures ya que todavía no te toca pelear contra este sujeto que huye metiéndose a un pozo muy profundo.







GROUNDER'S MINE

Has decidido seguir al enviado de Visconti avanzando dentro del interior de la mina que está llena de peligros. Tendrás que usar tus habilidades para salir victorioso de este nivel que tiene 2 caminos posibles y que te llevarán a la salida. ¿Cuál de los 2 será más peligroso? eso tendrás que averiguarlo mientras vas avanzando.





TUNNEL CHASE



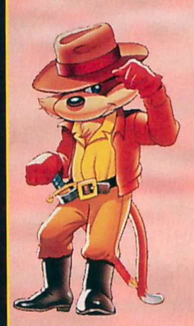
Tu búsqueda continúa aquí, pero ahora tendrás que ir dentro de un carro para llegar más rápido a tu destino y claro, no podrían faltar los obstáculos y los molestos enemigos que harán que sufras un rato. Al final de este nivel te enfrentarás al topo que te encontraste en el pueblo y que has venido siguiendo. Además, él encontró una de las 7 piedras y no puedes permitir que se escape con ella.







LUMBERJACK FOREST



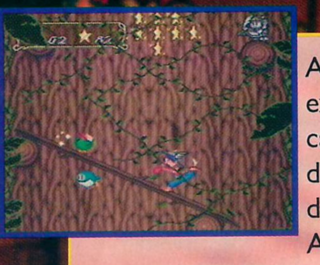




Has sobrevivido a la peligrosa mina y has recuperado una piedra de las 7 que forman el poder. Pero un sujeto se ha introducido a la mina para seguir tus pasos ¿Qué estará buscando?. Por lo pronto, tu búsqueda continúa en el bosque donde un anciano te informa que una zorra atacó a los leñadores y se llevó una piedra preciosa. Ahora tendrás que abrirte paso por el bosque donde además de los típicos malos que se encuentran en todos los niveles, te atacarán manzanas que querrán darte una mordida.

Aquí también hay varios caminos escondidos que te podrán facilitar tu búsqueda.

CATRY'S TREE FOREST





Al verse casi atrapada la extraña zorra huye a una casa sobre un árbol, por lo tanto tendrás que seguirla y trepar por el árbol usando liana y troncos, algunos de los cuales giran. Aquí recibirás un poco de ayuda del sujeto que te viene siguiendo ¿Cuál será su objetivo?.



Al llegar a la copa del árbol te enfrentarás a tu rival en un cuarto con guantes y botones que los activan. La idea es golpear a tu contrincante cuidándote de que él no te pegue. Esta parte del juego es muy divertida y estamos seguros que te va a gustar.

EATEN !!

Al haber vencido a la zorra, ésta te toma desprevenido y toma la piedra que ya habías tomado y escapa. Decides seguirla, pero ambos son tragados



por algo así como un lago, pero que en realidad se parece al centro de la tierra. Tendrás que avanzar cuidándote de que la lava que escurre del techo no te toque subiendo por cuerdas, esquivando picos y eliminando esqueletos. Al final del nivel te encontrarás con un viejo conocido que tiene un regalito para ti.



ANCIENT PYRAMID

Ahora vas por la 3a. piedra la cual está dentro de la pirámide. Aquí hay trampas por todas partes (típico de un lugar como éste).





Tendrás que cuidarte de picos y bombas, de no caer en las trampas y de fijarte dónde pisas. Aquí hay enemigos que tienen antorchas y si los eliminas dejarán de alumbrar, haciendo las cosas más interesantes. Más adelante, casi al final de esta escena, encontrarás un par de hoyos en la pared que dejan pasar luz. Si te pones en el haz de luz verás un efecto muy poco usual que hacen al juego más vistoso.



MOUSE TRAP



En esta parte de la pirámide tendrás que ir siguiendo a un ratón que al verte se escapará por los huecos que hay entre las paredes. Aquí también encontrarás 2 caminos posibles ambos llenos de trampas como pociones que te invertirán los controles, bloques de piedra que podrían aplastarte o picos. Y aunque no lo creas el enemigo a vencer es el ratón que tiene la piedra y que te hará pasar un rato difícil si no eres veloz.





GILSON'S PIRATE SHIP





Después de haber salido de la pirámide, gracias a la ayuda de tu seguidor, tendrás que seguir tu búsqueda en un barco pirata, pero hay alguien más que está siguiendo tus pasos muy de cerca y le informa todo a Visconti, así que deberás tener cuidado. En este nivel tendrás que llegar al ancla del barco avanzando por lanchas o por el muro cuidándote de los marineros que te tienen unos regalitos. Tu enemigo será el almirante del barco que tratará de tirarte del ancla donde se lleva a cabo la pelea. Afortunadamente sólo es el almirante y no toda la banda de piratas, ¿o si?



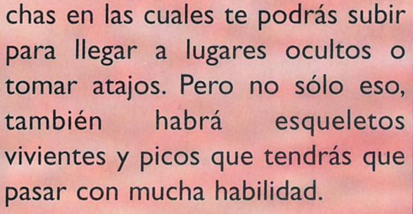




ISLAND OF RUINS



Después de haber enfrentado a los piratas, éstos amablemente te darán un aventón al mar infestado de tiburones, no es cierto, te llevarán a una isla desconocida. Mientras tanto beecroft (el soplón de Visconti que te ha estado observando) se ha robado a Nina (la chica de Ardy), así que ahora también tendrás que rescatarla. En este nivel comienzas con un atardecer en el fondo y acabas en la noche (un efecto muy interesante). Aquí te encontrarás con cabezas que te dispararán flechas en las cuales te podrás subir para llegar a lugares ocultos o tomar atajos. Pero no sólo eso, también habrá esqueletos vivientes y picos que tendrás que pasar con mucha habilidad.







BEECROFT'S STRONGHOLD

Estás a punto de alcanzar a Beecroft pero antes tendrás que atravesar una parte de la isla que está bien vigilada por cámaras de T.V. y guardias con máquinas bastante interesantes las cuales no están aquí nomás porque sí. Además Beecraft también tiene su maquinita que te hará sentir lo duro de la roca, pero no te apures, ya que este enemigo no es difícil.







UNDERGROUND PASSAGE

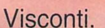
Al derrotar a Beecroft ocasionarás que el piso se deshaga, descubriendo un pasaje subterráneo. Aquí tendrás que abrirte paso haciendo escaleras con bloques para que puedas encontrar 3 llaves que te permitirán seguir tu camino hacia el castillo de Visconti.



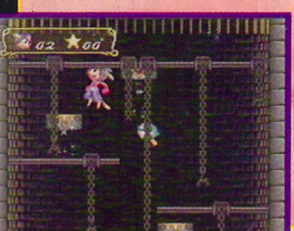


VISCONTI'S CASTLE

Por fin has llegado a la primera de cinco partes que forman el castillo del malvado Visconti.



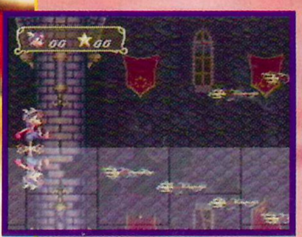
En esta parte tendrás que subir utilizando las flechas que te arrojan desde la pared. ¿Sencillo?, ojalá que sí.



THRONE ROOM

Y si creías que la situación es crítica, espera a ver lo que sigue, ya que tendrás que ir volando sobre PEC para poder pasar este nivel que está lleno de picos (te lo decimos porque a lo mejor no te habías dado cuenta). Esta parte del juego está realmente difícil.





THE TOWER

Ahora tendrás que ir subiendo poco a poco con la ayuda de plataformas , unas más aprisa que otras, pero ninguna tan rápida como la pantalla, así que ten cuidado de no caer. Bastante simple ¿no?



HALL OF MIRRORS

Esta escena cuenta con un piso que es un espejo mágico. y con él puedes ver cosas que no se ven a simple vista, (entre ellas estás tu). Este [redacted] nivel es muy bueno y difícil por ser el último y porque constantemente eres atacado por flechas electrificantes.



ROYAL THRONE ROOM

Por fin, después de 16 escenas, has llegado a la última escena donde la pelea con Visconti será a muerte. Solamente te podemos decir que de esto depende la vida de Nina, recuperar todas las rocas y tu reputación como videojugador.



Ardy Light Foot es un juego muy recomendable por todos los detalles que tiene. La música, los gráficos, la movilidad, los niveles, todo, absolutamente todo está súper. Si no lo crees, entonces juégalo, vale la pena.



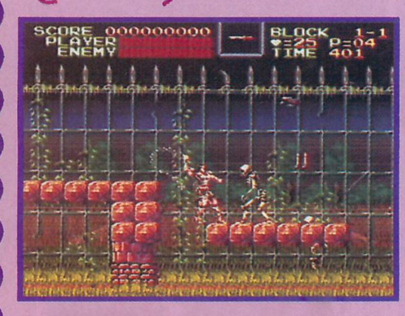


Uno de los mejores juegos de la historia con su particular password que lo puedes hacer personal, como los que te damos en los que, para que funcionen, tienes que poner el nombre AXY

PRIMERA VUELTA

SEGUNDA VUELTA

Bloque 1-1





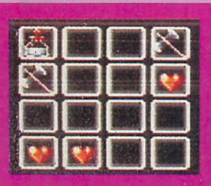
Bloque 2-1



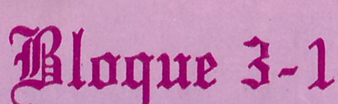


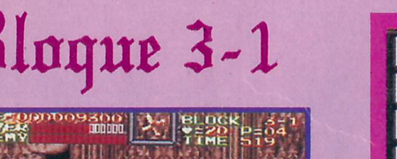


Bloque 3-1





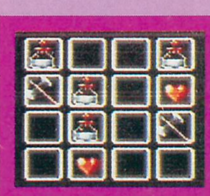








Bloque 4-1









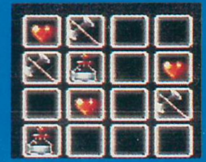
Bloque 5-1

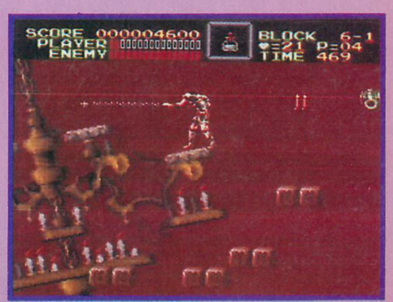


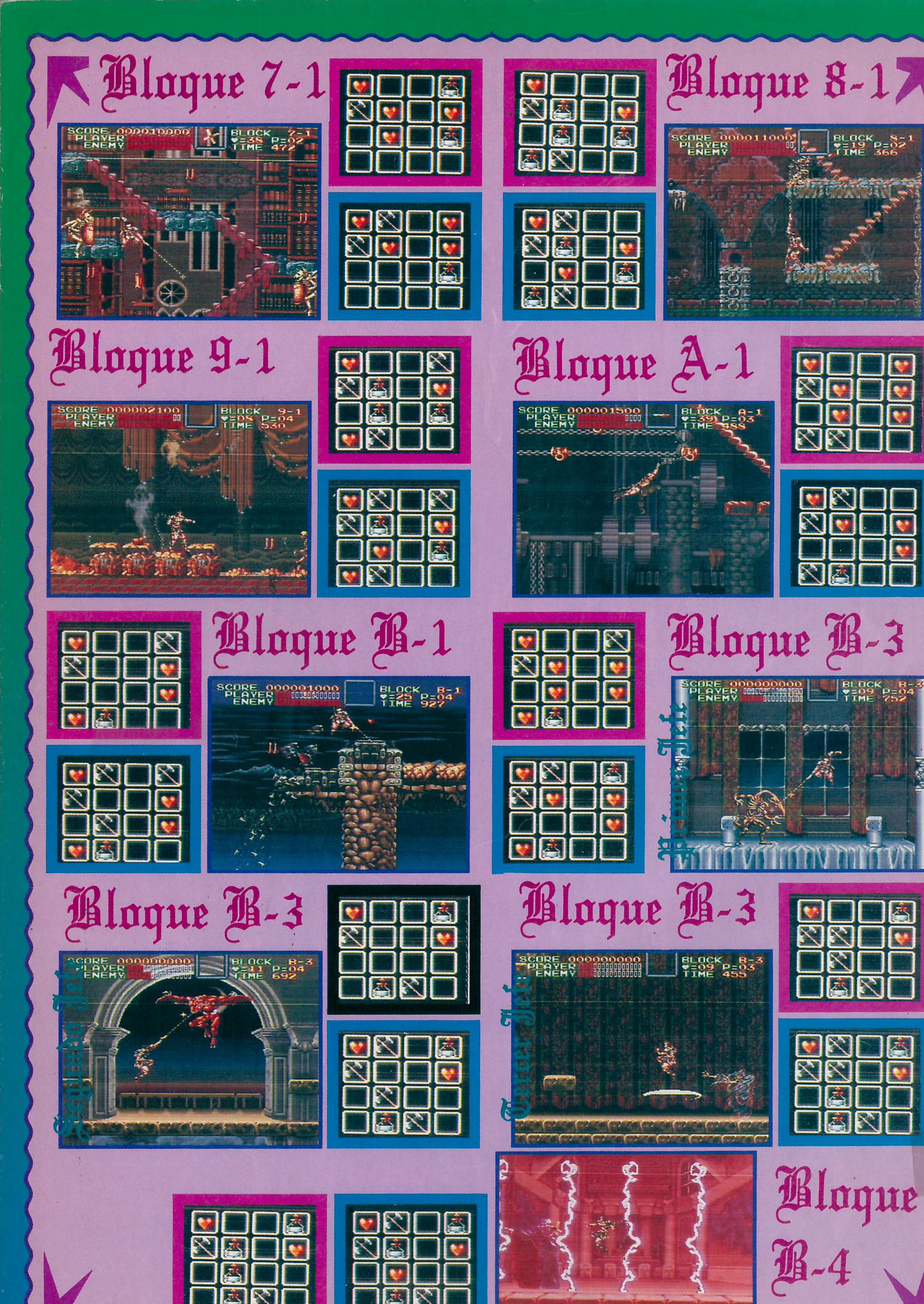


Bloque 6-1

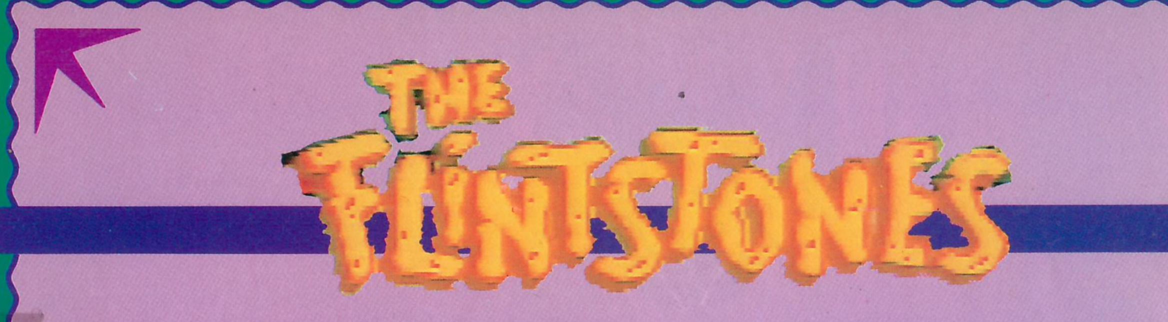








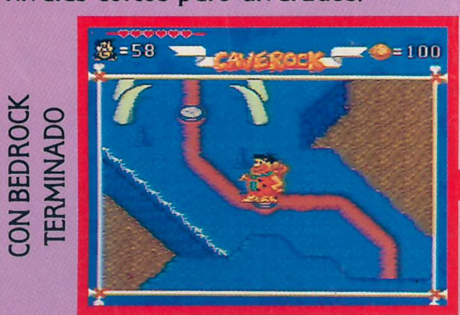
Bloque 7-1
Bloque 8-1
Bloque 9-1
Bloque A-1
Bloque B-1
Bloque B-3
Primer Jefe
Bloque B-3
Segundo Jefe
Bloque B-3
Tercer Jefe
Bloque B-4

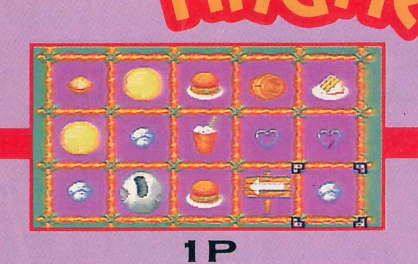


El Gran Poobah, máxima autoridad en la "Leal Orden de los Búfalos Mojados" se retira y para escoger a su sucesor ha lanzado un reto: El primero que encuentre el legendario tesoro de "Sierra Madrock" será el elegido. Esta es la oportunidad que Pedro Picapiedra estaba esperando; Pablo, su fiel amigo, decide ayudarlo en su búsqueda, y así se lanzan tras el tesoro que hará del que lo encuentre, el único Gran Poobah. Un juego con niveles cortos pero divertidos.

MAGMAROCK

CON BEDROCK TERMINADO



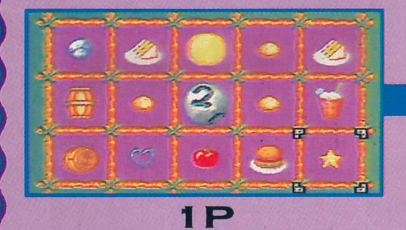


1P



2P

SNOWROCK



1P



2P



CON MAGMAROCK TERMINADO

JUNGLEROCK

CON SNOWROCK TERMINADO



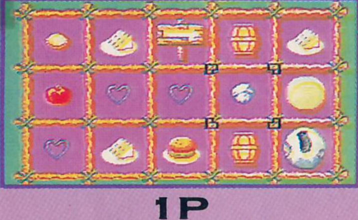


1P



2P

CAVEROCK



1P



2P



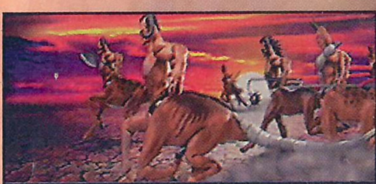
CON JUNGLEROCK TERMINADO





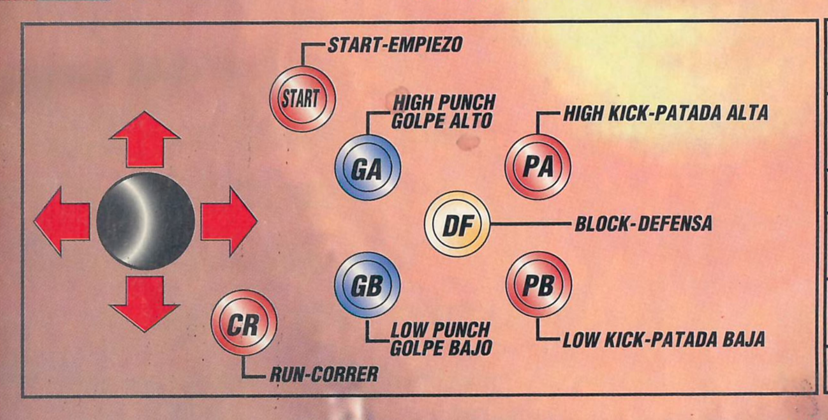
Para todos aquellos lectores que lo pidieron, aquí les damos algunos Fatalities de Mortal Kombat 3 revisión 2.0 y 2.1
Es muy importante saber si la revisión que estás jugando es 2.0 ó 2.1 ya que si es alguna otra, posiblemente no te salgan algunos Fatalities porque cambiaron.

Por ahora las únicas revisiones que ha sacado Midway al mercado y que conocemos en nuestro país son la 1.0 y la 2.0.
¿Cómo saber que estás jugando la revisión 1.0 ó la 2.0?
Sencillo, en la presentación de la revisión 1.0, los cinemas displays de la historia eran mínimos, como puedes ver en las fotos, estos 2 cinemas displays son nuevos; hay otras cosas para identificarlo como que en la 1.0 no te podrán salir principalmente los Friendship y los Babalities y podías tirar del Pit 3 Subway con el mismo movimiento para todos los peleadores: ➜, ➜, ➜ + **CR** (el botón nuevo de Correr, RUN).



Esperamos que con estas indicaciones puedas saber qué revisión es la que estás jugando.

Antes que nada, vamos a saber cómo está configurado el tablero del control y decirte cómo están las definiciones o abreviaturas de los botones.



HIGH PUNCH	GOLPE ALTO	GA
LOW PUNCH	GOLPE BAJO	GB
BLOCK	DEFENSA	DF
HIGH KICK	PATADA ALTA	PA
LOW KICK	PATADA BAJA	PB
RUN	CORRER	CR

+ Este signo te indica que debes oprimir el movimiento (más) el botón al mismo tiempo.

└─┘ Esta barra también indica que esos movimientos y botones tendrás que oprimirlos al mismo tiempo.

REGLAS GENERALES



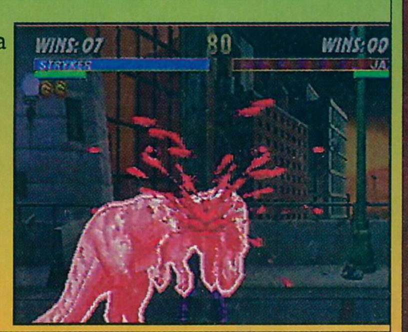
Para poder hacer el Friendship o el Babality tendrás que seguir esta regla: no ocupar u oprimir el botón de Defensa (Block) durante todo el 2o. Round a ganar y ya que hayas ganado ejecuta el movimiento **¿Friendship again?**

MERCY ANIMALITY



MERCY: Es el mismo movimiento para todos los peleadores y significa algo así como "piedad" al enemigo, que le dará un 5% de energía para revivirlo y continuar peleando. La única regla del Mercy es llegar hasta el 3er. Round y una vez eliminando el enemigo, realizarlo. El Mercy también te da acceso al Animality, claro, después de haber vencido el 5% de energía que le proporcionaste

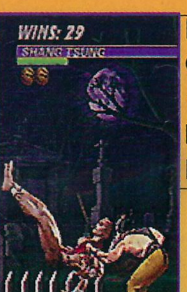
Esto es algo nuevo... el Animality. Para ejecutarlo es necesario y forzoso llegar hasta el 3er. Round, después de haber vencido al enemigo, ejecutas primero el llamado "Mercy" (piedad) que sólo le dará un 5% de energía para continuar peleando, si lo vuelves a eliminar ya podrás hacer el Animality.
Pero cuidado, si el enemigo te elimina, él ya no podrá ni necesitará hacerte el Mercy porque te aplicaría directamente el Animality.



MERCY: Mantén oprimido **Cr** (RUN) ↓,↓,↓,↓ y suelta el botón de **CR**

Distancia de 6 a 12 cuerpos o bien de 1/2 a 1 pantalla.

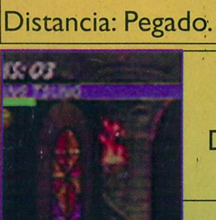
SHANG TSUNG



Fatality 1: Mantén **GB** presionado, ↓, →, →, ↓, y suelta el botón **GB.**
Distancia: Pegado.



Fatality 2: Mantén **GB** presionado, **Cr, DF, Cr, Df** y suelta el botón **GB.**
Distancia: Pegado.



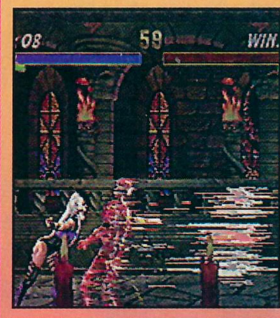
Friendship: PB, CR, CR, ↓
Distancia: de 2 a 12 cuerpos



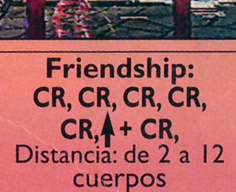
Animality: Mantén **GA** presionado, **CR, CR, CR, CR** y suelta el botón de **GA**
Distancia: a 12 cuerpos

Babality: CR, CR, CR, PB
Distancia: pegado

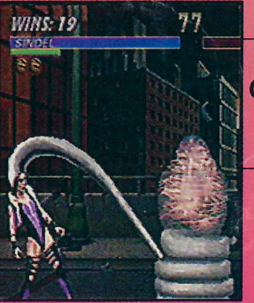
SINDEL



Fatality 1: CR, CR, DF, DF, CR + DF
Distancia: Pegado.



Friendship: CR, CR, CR, CR, CR, ↑ **+ CR,**
Distancia: de 2 a 12 cuerpos



Fatality 2: CR, CR, DF, CR,DF
Distancia: de 1 a 2 1/2 cuerpos



Animality: →, →, ↑ **+GA**
Distancia: pegado

Pit 3, Tower, Subway: ↓, ↓, ↓, **+ GB**
Distancia: pegado

Babality: CR, CR, CR, ↑ **+ CR**
Distancia: pegado

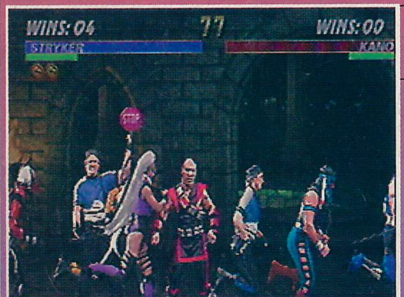
STRYKER



Fatality 1: ↓, →, ↓, →, + DF
Distancia: Pegado.



Fatality 2: →, →, →, →, + PB
Distancia: de 10 a 12 cuerpos



Friendship: GB, CR, CR, GB
Distancia: de 2 a 12 cuerpos



Animality: CR, CR, CR, CR, DF
Distancia: de 1 a 2 cuerpos

SUB ZERO

Fatality 1:
DF, DF, CR, DF, CR
Distancia: de 2 a 3 cuerpos



Fatality 2:
←, ←, ↓, ← + CR
Distancia: de 2 a 3 cuerpos

Pit 3 Subway, Tower:
←, ↓, →, → + PA
Distancia: pegado

Babality: ↓, ←, ← + PA
Distancia: cualquiera

Friendship:
PB, CR, CR, ↑
Distancia: de 2 a 12 cuerpos



Animality: Mantén **DF** presionado, →, ↑, ↑, ↑,
Distancia: pegado

CYRAX

Fatality 1: Mantén **DF** presionado, ↓, ↓, ↑, ↓ + GA
Distancia: cualquiera





Fatality 2:
Mantén **DF** presionado, ↓, ↓, →, ↑ + CR
Distancia: pegado

Friendship:
CR, CR, CR, CR, ↑ + CR
Distancia: cualquiera



Animality: Mantén **DF** presionado ↑, ↑, ↓, ↓
Distancia: pegado

Pit 3, Subway, Tower:
CR, DF, CR, DF
Distancia: pegado

Babality: →, →, ← + GA
Distancia: cualquiera

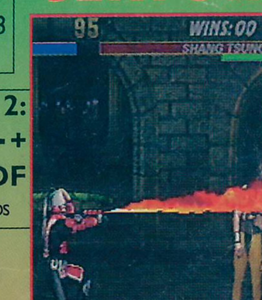


SEKTOR



Fatality 1:
GB, CR, CR, DF
Distancia: de 1 1/2 a 3 cuerpos

Fatality 2:
→, →, →, ← + DF
Distancia: de 4 a 6 cuerpos

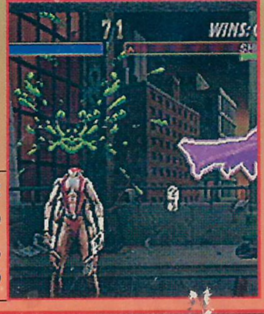


Pit 3 Subway, Tower:
CR, CR, CR, ↓
Distancia: pegado



Friendship: CR, CR, CR, CR, ↓, + CR,
Distancia: preferente de 4 a 12 cuerpos

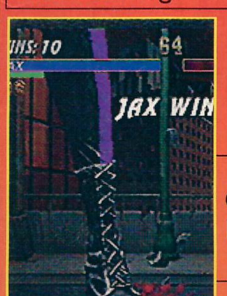
Animality:
Mantén **DF** presionado →, →, →, ↓, ↑,
Distancia: pegado



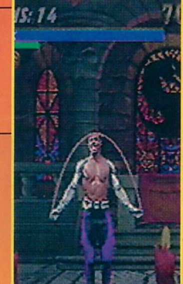
JAX



Fatality 1: Mantén **DF** presionado, ↑, ↑, ↓, →, ↑ y suelta el botón **DF** y vuelve a oprimir **DF**
Distancia: Pegado.

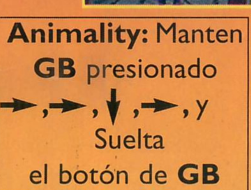


Fatality 2:
CR, DF, CR, CR, PB
Distancia: de 2 a 12 cuerpos



Friendship:
PB, CR, CR, PB
Distancia: de 2 a 12 cuerpos

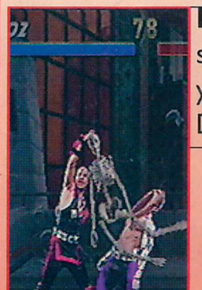




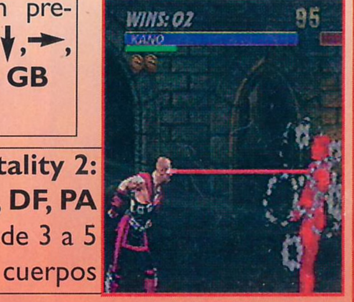
Animality: Manten **GB** presionado →, →, ↓, →, y Suelta el botón de **GB**

Babality: ↓, ↓, ↓, + **PB**
Distancia: cualquiera

KANO



Fatality 1: Mantén presionado **GB**, →, ↓, ↓, →, y suelta el botón de **GB**
Distancia: Pegado.



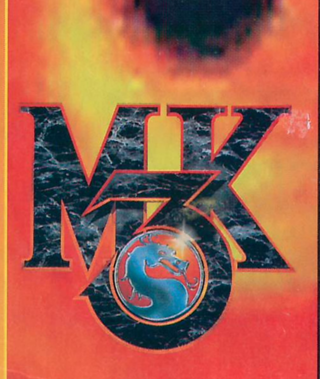
Fatality 2:
GB, DF, DF, PA
Distancia: de 3 a 5 cuerpos



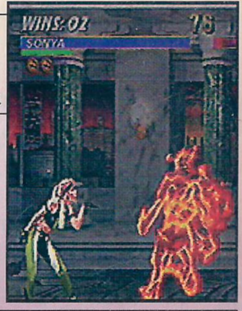
Friendship: PB, CR, CR, PA
Distancia: de 2 a 12 cuerpos



Animality: Mantén presionado **GA, DF, DF, DF, DF, DF,** y suelta el botón de **GA**
Distancia: pegado



SONYA

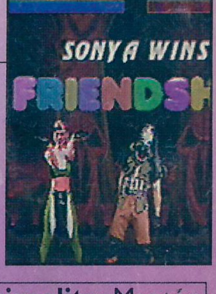


Fatality 1: ←, →, ↓, ↓ + **CR**
Distancia: cualquiera



Fatality 2: Manten **DF + CR** presionados ↑, ↑, ←, ↓
Distancia: de 10 a 12 cuerpos

Friendship: ←, →, ←, ↓ + **CR**
Distancia: cualquiera





Animality: Mantén **GB** presionado ←, →, ↓, → y suelta el botón de **GB**

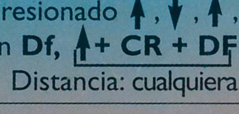
Pit 3, Subway, Tower:
→, →, ↓ + **GA**
Distancia: pegado

Babality: ↓, ↓, ↓, → + **PB**
Distancia: cualquiera

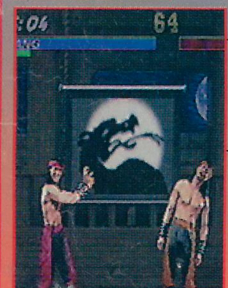
LIU KANG



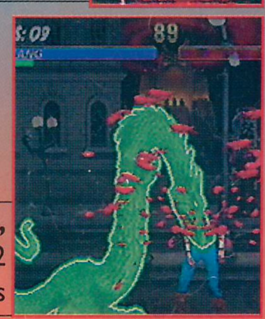
Fatality 1:
→, →, ↓, ↓ + **PB**
Distancia: Cualquiera



Fatality 2: Manten **DF** presionado ↑, ↓, ↑, suelta el botón **Df,** ↑ + **CR + DF**
Distancia: cualquiera

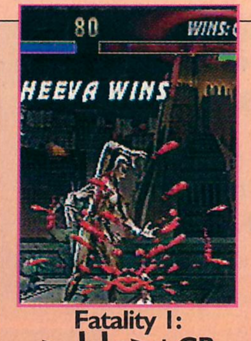


Friendship: CR, CR, CR, CR, ↓, + **CR,**
Distancia: cualquiera

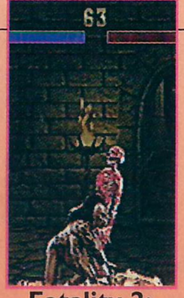


Animality: ↓, ↓, ↓, ↑,
Distancia: de 1 a 2 cuerpos

SHEEVA



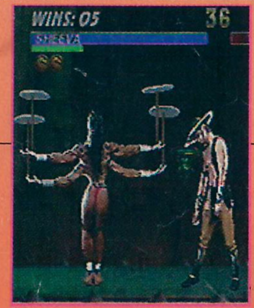
Fatality 1:
→,↓,↓,→+ GB
Distancia: pegado



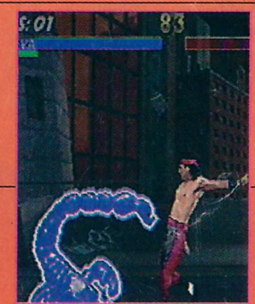
Fatality 2:
Mantén **PA** presionado,
→,←,→,→, y suelta el botón de **PA**
Distancia: pegado

Pit 3 Subway, Tower:
↓,→,↓,→ + GB

Babality:
↓,↓,↓,←+ PA
Distancia: cualquiera



Friendship: →,→,↓,→+ GA
Distancia: cualquiera



Animality: CR, DF, DF, DF, DF, DF,
Distancia: pegado

NIGHT WOLF



Fatality 1:
Mantén **DF** presionado
↑,↑,←,→,+
Suelta el botón de **DF**, y vuelve a presionar **DF**
Distancia: Pegado.



Friendship:
CR, CR, CR, CR, ↓+ CR,
Distancia: preferente de 6 a 12 cuerpos



Animality:
→, →, ↓, ↓
Distancia: pegado

Fatality 2:
←,←,←,↓+ GA
Distancia: de 3 a 6 cuerpos



KUNG LAO



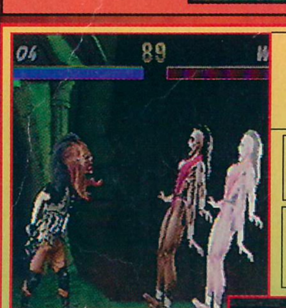
Fatality 2:
Cr + Df , Cr +Df
+
Distancia: desde pegado hasta 6 cuerpos



Fatality 1:
→,→,←,↓+ GA
Distancia: Pegado.



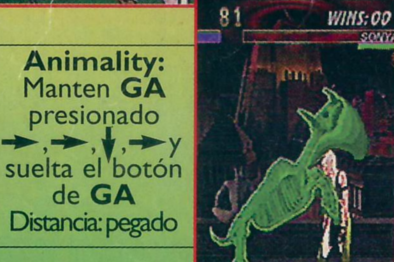
Friendship:
CR, GB, CR, PB
Distancia: de 2 a 12 cuerpos



Animality:
CR, CR, CR, CR, CR, DF
Distancia: pegado

Babality: ↓,→,→, + GA
Distancia: cualquiera

KABAL



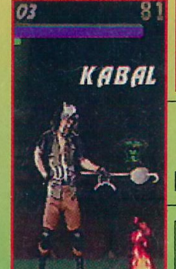
Fatality 1:
CR, DF, DF, DF, PA
Distancia: Pegado.

Fatality 2: ↓,↓,←,→+ DF
Distancia: de 3 a 5 cuerpos

Pit 3, Subway, Tower:
DF, DF, PA
Distancia: pegado



Animality:
Manten **GA** presionado
→,→,↓,→y suelta el botón de **GA**
Distancia: pegado



Friendship:
CR, PB, CR, CR, ↑
Distancia: de 2 a 12 cuerpos

Babality:
CR, CR, CR, PB

Un detalle interesante de este juego es que el "elusivo" Ninja Smoke también puede ser escogido para jugar con él. ¿Como?, Muy sencillo: Si recuerdas al finalizar un juego aparece una pantalla donde te pide introduzcas el "Ultimate Kode", entonces lo que tendrás que hacer es poner el código que te mostramos en esta foto.

GAME OVER

ENTER THE ULTIMATE KOMBAT KODE

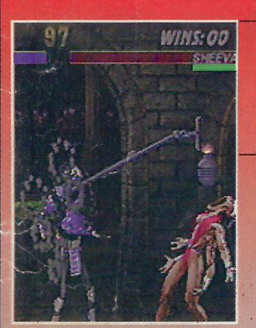
Al ponerlo correctamente verás que pasan rápidamente por la pantalla todas las escenas y de repente aparece Smoke quien te dice que de este momento en adelante lo podrás controlar.



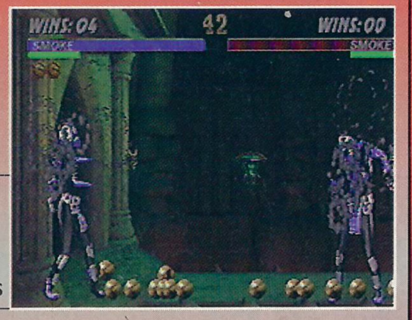
SELECT YOUR FIGHTER

Ahora al comenzar otro juego aparecerá el rostro de Smoke en el cuadro del centro y podrás jugar con él. Después de que alguien introduzca el código éste se quedará ya registrado y aunque se apague la máquina, al prenderla todavía seguirá disponible.

SMOKE



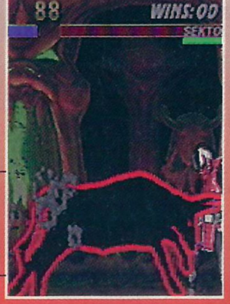
Fatality 1:
Mantén DF + CR presionados ↓, ↓, →, ↑
Distancia: de 2 a 3 cuerpos



Fatality 2:
Mantén DF + CR presionados ↑, ↑, →, ↓
Distancia: de 10 a 12 cuerpos



Friendship:
CR, CR, CR, CR, PA



Animality:
↓, →, → + DF
Distancia: de 2 a 4 cuerpos

Pit 3, Subway, Tower: →, →, ↓ + PB
Distancia: pegado

MORTAL KODES

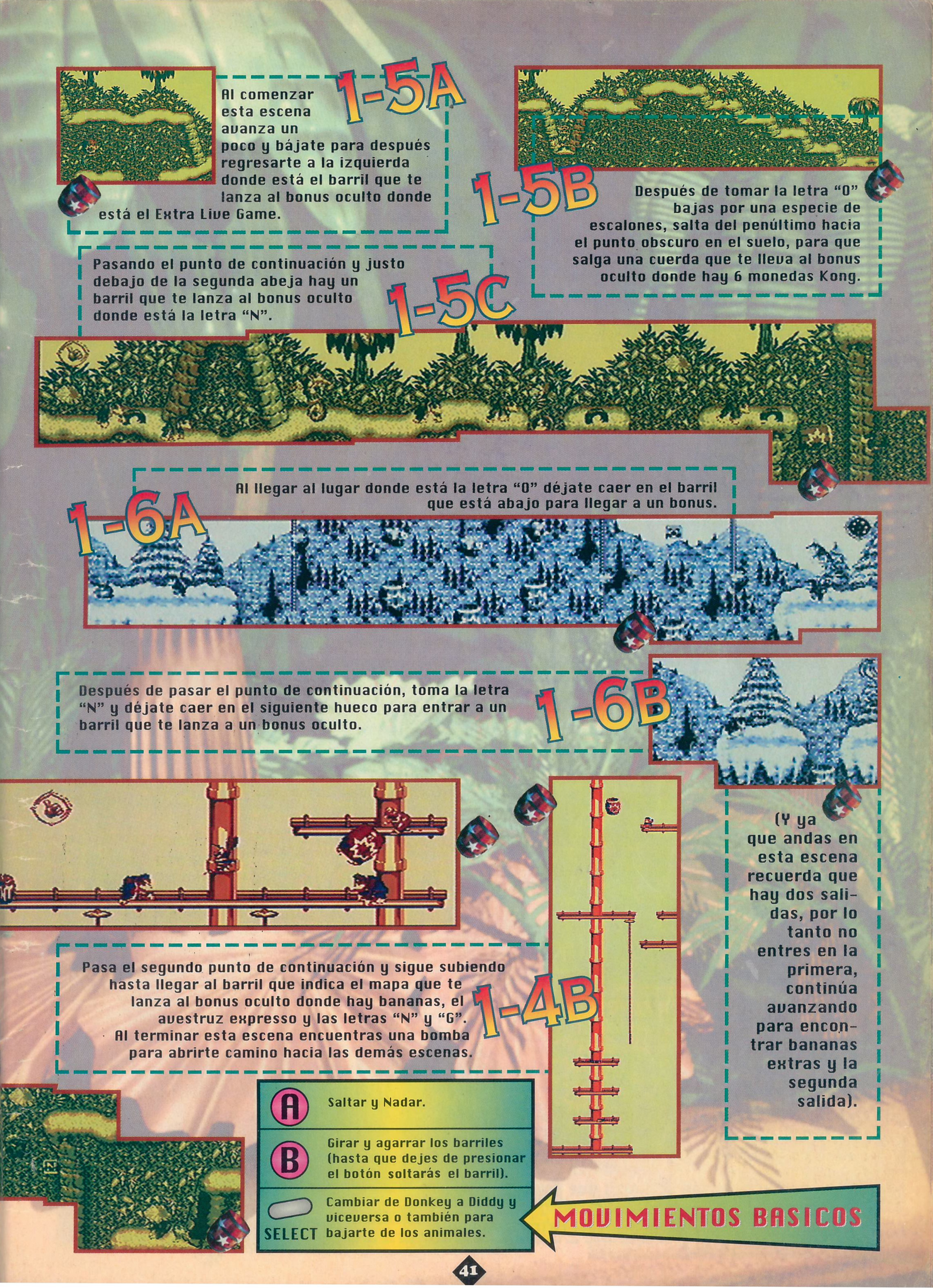
Estos códigos se ponen en la pantalla de Vs. que sólo aparece cuando juegan 1p Vs. 2p, estos símbolos pueden ser complicados para memorizarlos, así es que para simplificar, pondremos las veces que debes presionar cada botón. Los de la primera columna (de izquierda a derecha) son el número de veces que debes presionar GB, la segunda columna corresponde a DF y la tercera columna a PB. Observa el siguiente ejemplo.

CODIGO		JUGADOR 1			JUGADOR 2		
No Level Energy	↑	1	2	3	1	2	3

Aquí puedes ver que cada jugador debe presionar una vez el botón de **GB**, 2 veces el botón de defensa y 3 el de **PB**. Si antes de cada código ves una flecha que señala hacia arriba quiere decir que el jugador 1 debe mantener presionado el control hacia arriba.

CODIGO		JUGADOR 1			JUGADOR 2		
Smoke Kode		2	0	5	2	0	5
Noob Saibot	↑	4	3	1	4	3	2
Shao Kahn		0	3	3	5	6	4
No Blocking		0	2	0	0	2	0
No Throw		1	0	0	1	0	0
Half Energy		0	3	3	0	3	3
Dark Fighting	↑	4	2	2	4	2	2
Random Fight		4	6	0	4	6	0
Unlimited Run		4	6	6	4	6	6
Sico	↑	1	2	5	1	2	5
Quarter Energy	↑	3	0	3	Un sólo jugador		


100%
Si el país de Donkey Kong no te bastó, dale un ojo a Donkey Kong Land. Aquí encontrarás los datos necesarios para termonarlo con el 100%. Utiliza esto sólo como documento de consulta cuando te atores, ya que vale la pena jugarlo y disfrutarlo por uno mismo.
DONKEY KONG LAND
Nintendo GAME BOY™
SELECT
START
ITEMS
Cuando aparece un signo de admiración arriba de la escena es que ya encontraste todo lo de esa escena.
Si juntas las letras KONG tienes acceso a salvar tu juego al terminar la escena.
Las monedas Kong que acumulas en el camino son oportunidades de hacer vida extra en Extra Live Game.
1-1A
Necesitas caer de una gran altura sobre el punto obscuro para que aparezca una cuerda con la que entras al bonus oculto donde hay bananas y una moneda Kong.
1-1B
Poco después súbete a Rambi el rinoceronte y avanza hasta la pared que indica el mapa donde con la ayuda de Rambi, entras al bonus oculto en el cual bananas y un globo que te da vida extra.
1-2
Después de tomar la letra "K" avanza y salta el hueco; ya del otro lado rueda y salta a la izquierda para alcanzar el barril que te lanza al bonus oculto donde hay bananas y 2 globos que te dan vida extra.
1-3A
Avanza hasta pasar la tercera cuerda y desde el montículo más alto salta y cae sobre el punto obscuro en el suelo para que aparezca una cuerda que te lleva al bonus oculto donde hay bananas.
1-4A
Esta escena tiene 2 puntos de continuación. Al llegar al primero muévete a la derecha para encontrar un barril que te lanza al bonus oculto donde está la letra "O".
1-3B
Después del punto de continuación avanza hasta la tercera palmera; de ahí salta hacia abajo de la cuarta palmera donde se ven unas bananas para de ahí alcanzar el barril que te lanza hasta la entrada del bonus oculto donde está el Extra Live Game.


1-5A
Al comenzar esta escena avanza un poco y bájate para después regresarte a la izquierda donde está el barril que te lanza al bonus oculto donde está el Extra Live Game.
1-5B
Después de tomar la letra "O" bajas por una especie de escalones, salta del penúltimo hacia el punto obscuro en el suelo, para que salga una cuerda que te lleva al bonus oculto donde hay 6 monedas Kong.
1-5C
Pasando el punto de continuación y justo debajo de la segunda abeja hay un barril que te lanza al bonus oculto donde está la letra "N".
1-6A
Al llegar al lugar donde está la letra "O" déjate caer en el barril que está abajo para llegar a un bonus.
1-6B
Después de pasar el punto de continuación, toma la letra "N" y déjate caer en el siguiente hueco para entrar a un barril que te lanza a un bonus oculto.
1-4B
Pasa el segundo punto de continuación y sigue subiendo hasta llegar al barril que indica el mapa que te lanza al bonus oculto donde hay bananas, el avestruz expresso y las letras "N" y "G". Al terminar esta escena encuentras una bomba para abrirte camino hacia las demás escenas.
(Y ya que andas en esta escena recuerda que hay dos salidas, por lo tanto no entres en la primera, continúa avanzando para encontrar bananas extras y la segunda salida).
MOVIMIENTOS BASICOS
A Saltar y Nadar.
B Girar y agarrar los barriles (hasta que dejes de presionar el botón soltarás el barril).
SELECT Cambiar de Donkey a Diddy y viceversa o también para bajarte de los animales.

1-7



Esta escena tiene 3 puntos de continuación, y para llegar rápidamente al primero rebota sobre el cerdo con alas que sale al principio, para caer arriba de la columna y de ahí alcanzar el barril que es un atajo al primer punto de continuación (al llegar éste corre por la parte de abajo para encontrar un globo que te da una vida extra).

1-7A



Después de tomar la letra "O" avanza hasta pasar el segundo mástil y te regresas por la parte de abajo hasta llegar donde hay unas bananas. Ahí déjate caer para entrar al barril que te lleva al bonus oculto donde encuentras 2 monedas Kong y algunas bananas.

1-7B

Más adelante, después de pasar el segundo punto de continuación por donde hay tres columnas, tienes que caerle al cuadro que está en el suelo desde cierta altura para que aparezca una cuerda que te lleva al bonus oculto donde encuentras 2 monedas Kong.

1-9A

Al comienzo de la escena hay un barril que te lanza hacia arriba; si al ser lanzado te mueves a la izquierda alcanzas un barril que te lanza al bonus oculto donde está el Extra Live Game.

1-8A

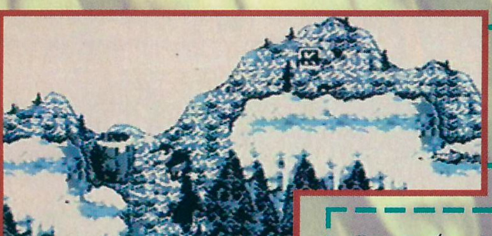


Al comenzar la escena avanza hasta tomar la letra "K", justo ahí déjate caer pero mantén presionado el control a la derecha, así caes en un barril que te lleva al bonus oculto donde encuentras 4 monedas Kong.

1-8B



Pasando el punto de continuación avanza por la parte de abajo, ahí encontrarás un barril que te lanza al Extra Live Game.



Easy Exit

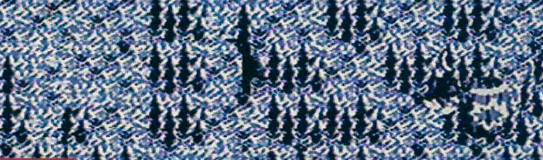
Justo debajo del barril que está antes de la letra "K" hay una salida; es fácil llegar si tomas la letra "K" y ruedas hacia la izquierda.

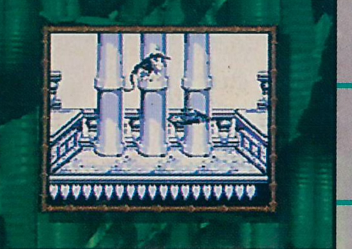
1-9B

Después de pasar el punto de continuación avanzas por unos barriles. Cuando estés en el cuarto y mientras estés lo más a la izquierda posible lánzate para que llegues a un barril que te lleva a un bonus oculto donde hay bananas y la letra "N".









FLYING MANTARAY

El jefe se mueve alrededor de la pantalla y tú tienes que caerle 7 veces para eliminarlo, pero toma en cuenta que cada vez que le caigas encima, él acelera su ataque.

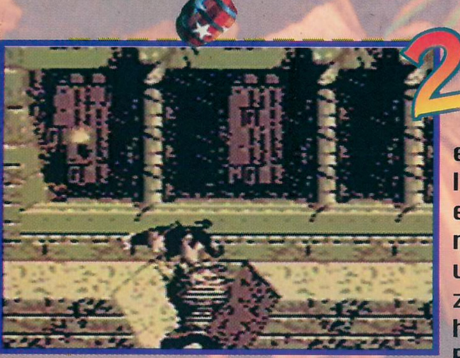
2-1A



Pasando el punto de continuación y la letra "N" hay una parte con varios huecos, déjate caer en el cuarto para que caigas en un barril que te lanza al bonus oculto donde hay bananas y Rambi el rinoceronte.



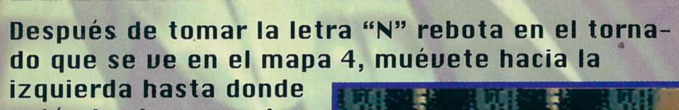
2-4A(1)



Después de tomar la letra "K" puedes tomar el barril de T.N.T. y eliminar el cesto de slipas para rebotar en la llanta y llegar al bonus oculto que está justo arriba o simplemente puedes rebotar en una serpiente para alcanzar el bonus oculto donde hay bananas y la letra "O". Por cierto al final de esta escena obtienes una bomba para abrirte camino a las demás escenas.







2-7A

Después de tomar la letra "N" rebota en el tornado que se ve en el mapa 4, muévete hacia la izquierda hasta donde están las bananas de arriba, así llegas al bonus oculto donde hay bananas y un globo que te da una vida extra.





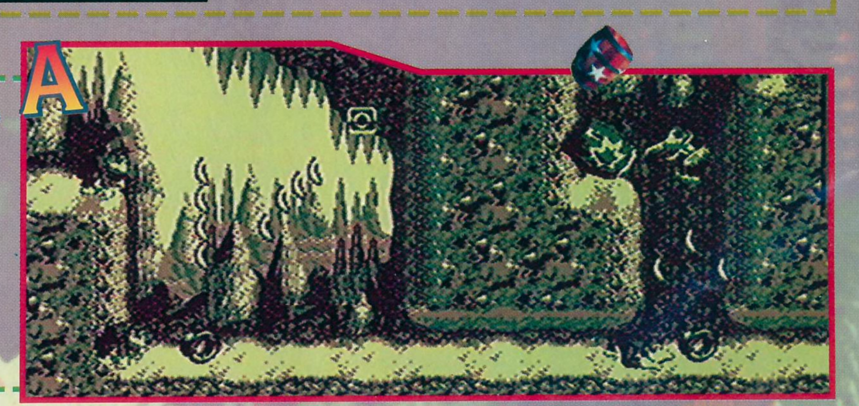


KILLER CLAM

Aquí el jefe es la almeja que está al centro de la pantalla, la técnica es pegarte a la otra almeja que aparece en cualquier esquina y justo después que te dispare el jefe, te quitas para que el disparo rebote y le dé a él; es necesario repetir esto 7 veces más.

3-1A

Utiliza la rueda para tomar la letra "O" y después empújala hasta pasar el primer bloque agáchate y después rebota en la rueda para alcanzar el barril que te lleva al bonus oculto donde hay bananas y Rambi el rinoceronte.



3-1B

Al llegar donde está la letra "N" baja la rueda que está a la izquierda un escalón y después empújala hacia la derecha pasando las dos abejas hasta la columna de bananas, ya ahí rebota sobre la rueda para alcanzar el barril que te lanza al bonus oculto donde está la letra "G".

3-2A

Al llegar a esta parte, después de tomar la letra "K" salta de tal forma que tomes las bananas para caer en la parte obscura del suelo y aparezca una cuerda para que llegues al bonus oculto donde encuentras bananas, dos monedas Kong y el avestruz expresso. Con él puedes alcanzar la letra "O" que también está aquí.



Más adelante pasando el punto de continuación y después de tomar la letra "N" sube por la izquierda para llegar al barril que te lanza al bonus oculto donde encuentras la letra "G".



3-4B

Pasando el punto de continuación después de la letra "N" hay una rueda con picos que sube y baja rápidamente; mientras sube, déjate caer por el hueco que está debajo, ahí hay un barril de metal con el que puedes abrir el bonus oculto donde está el Extra Live Game.

3-4A

Después del primer barril DK y al llegar donde están dos ruedas con picos girando, déjate caer en medio de ellas para caer en un barril que te lanza al bonus oculto donde hay bananas.

3-4

¿K?

Al entrar a esta escena, de inmediato muévete a la izquierda y salta para alcanzar un barril que te eleva a donde está la letra "K". Por cierto, más adelante aparece un globo que te da una vida extra.

3-3B

Poco después del punto de continuación avanzas en una plataforma; al llegar donde están dos cerdos con alas, rebota en ellos, haz llegar al barril que te lanza al bonus donde hay bananas y una moneda Kong.

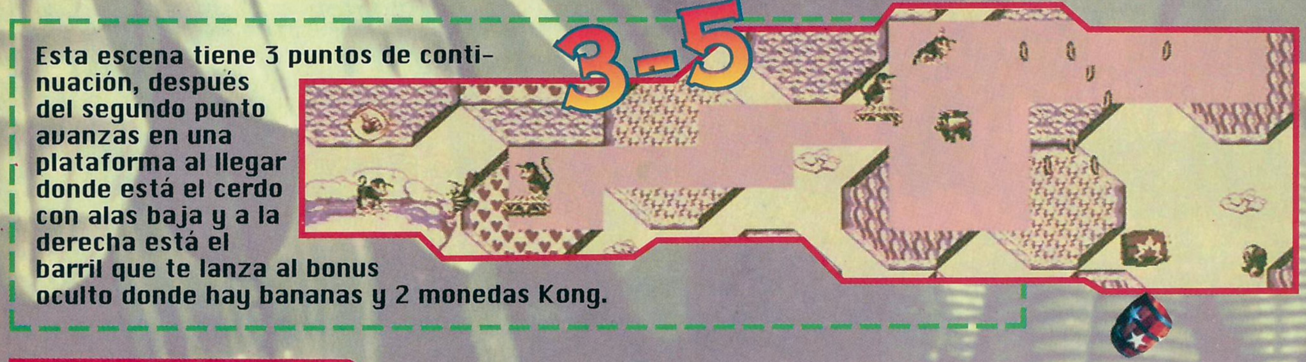
3-3A

Después de tomar la letra "K" súbete a la plataforma y cuando vas subiendo rueda y salta a la derecha o déjate caer cuando pasas sobre él para entrar al barril que te lanza al bonus oculto donde está la letra "O".

3-2B

3-5

Esta escena tiene 3 puntos de continuación, después del segundo punto avanzas en una plataforma al llegar donde está el cerdo con alas baja y a la derecha está el barril que te lanza al bonus oculto donde hay bananas y 2 monedas Kong.



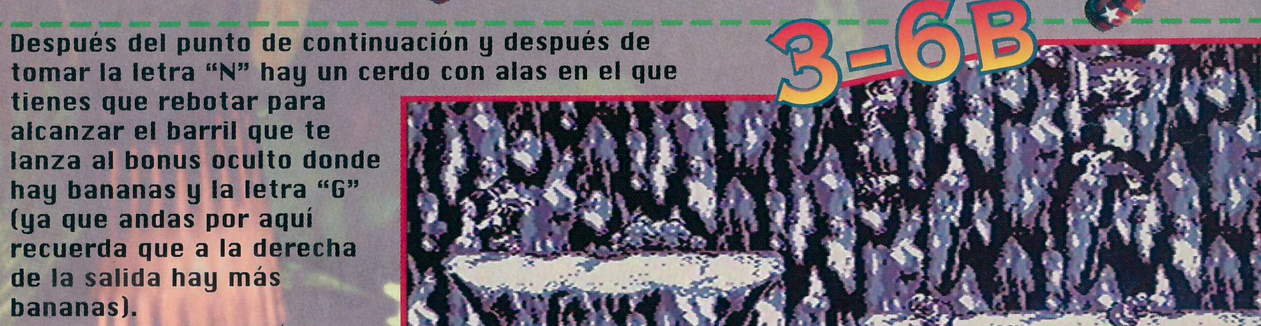
3-6A



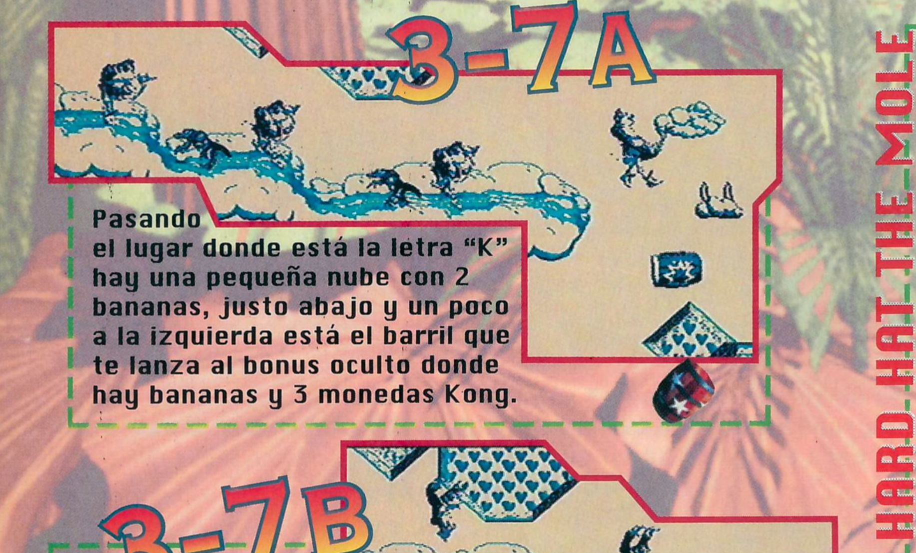
Poco antes de donde está la letra "O" hay un lugar obscuro en el suelo, al cual tienes caerle desde lo alto del lado izquierdo o rebotar alto desde la rueda para que aparezca una cuerda que te lleva al bonus oculto donde hay bananas, el avestruz Expresso y una moneda Kong.

3-6B

Después del punto de continuación y después de tomar la letra "N" hay un cerdo con alas en el que tienes que rebotar para alcanzar el barril que te lanza al bonus oculto donde hay bananas y la letra "G" (ya que andas por aquí recuerda que a la derecha de la salida hay más bananas).



3-7A



Pasando el lugar donde está la letra "K" hay una pequeña nube con 2 bananas, justo abajo y un poco a la izquierda está el barril que te lanza al bonus oculto donde hay bananas y 3 monedas Kong.

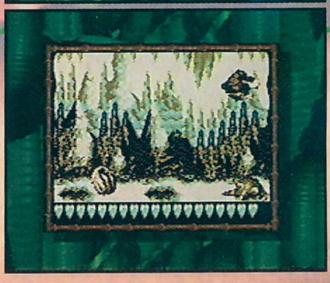
3-7B

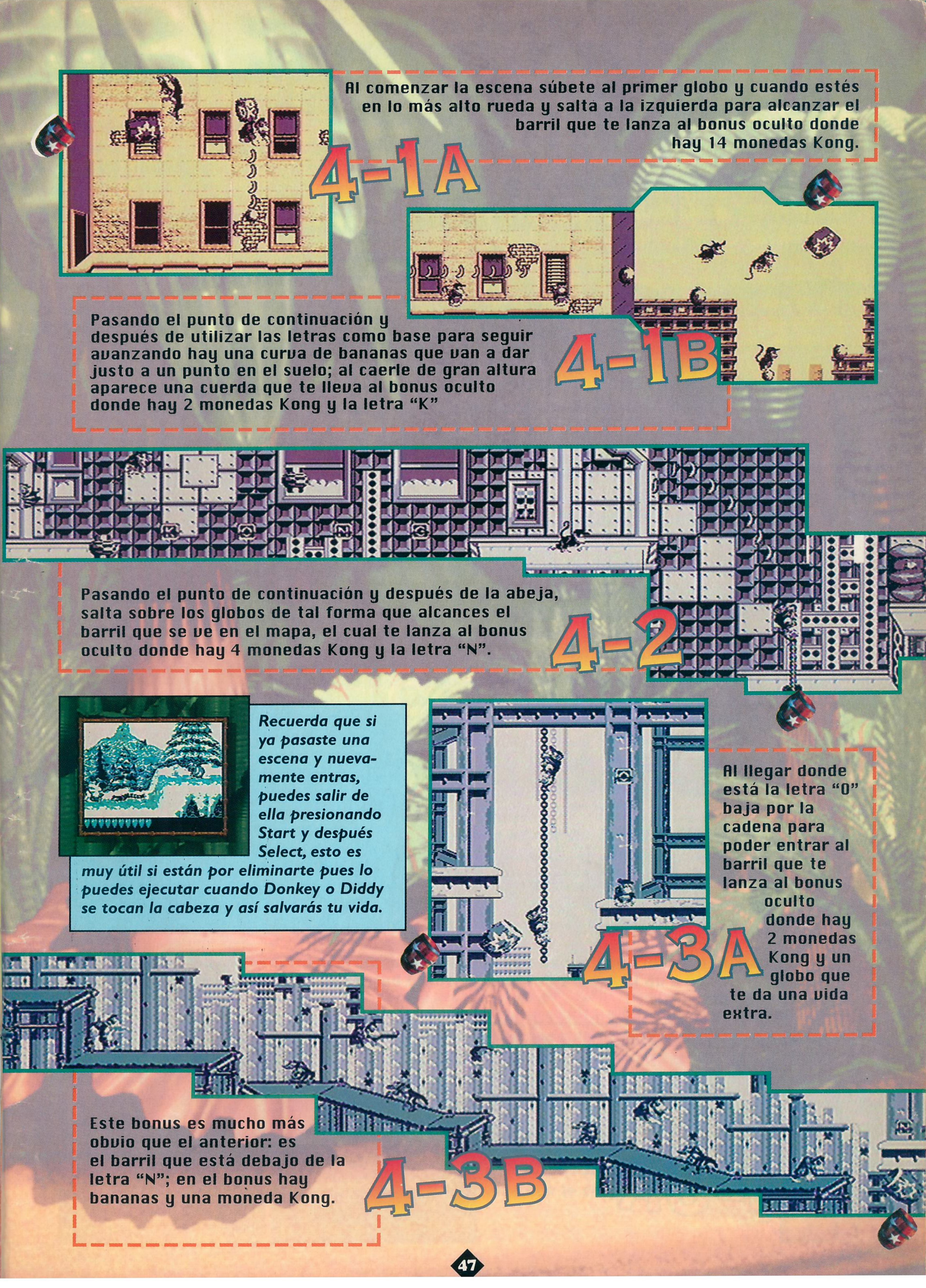
Pasando el punto de continuación hay dos pequeñas nubes muy juntas, colócate en la nube de la izquierda y espera a que desaparezca para caer en el barril que te lanza al bonus oculto donde está el Extra Live Game.

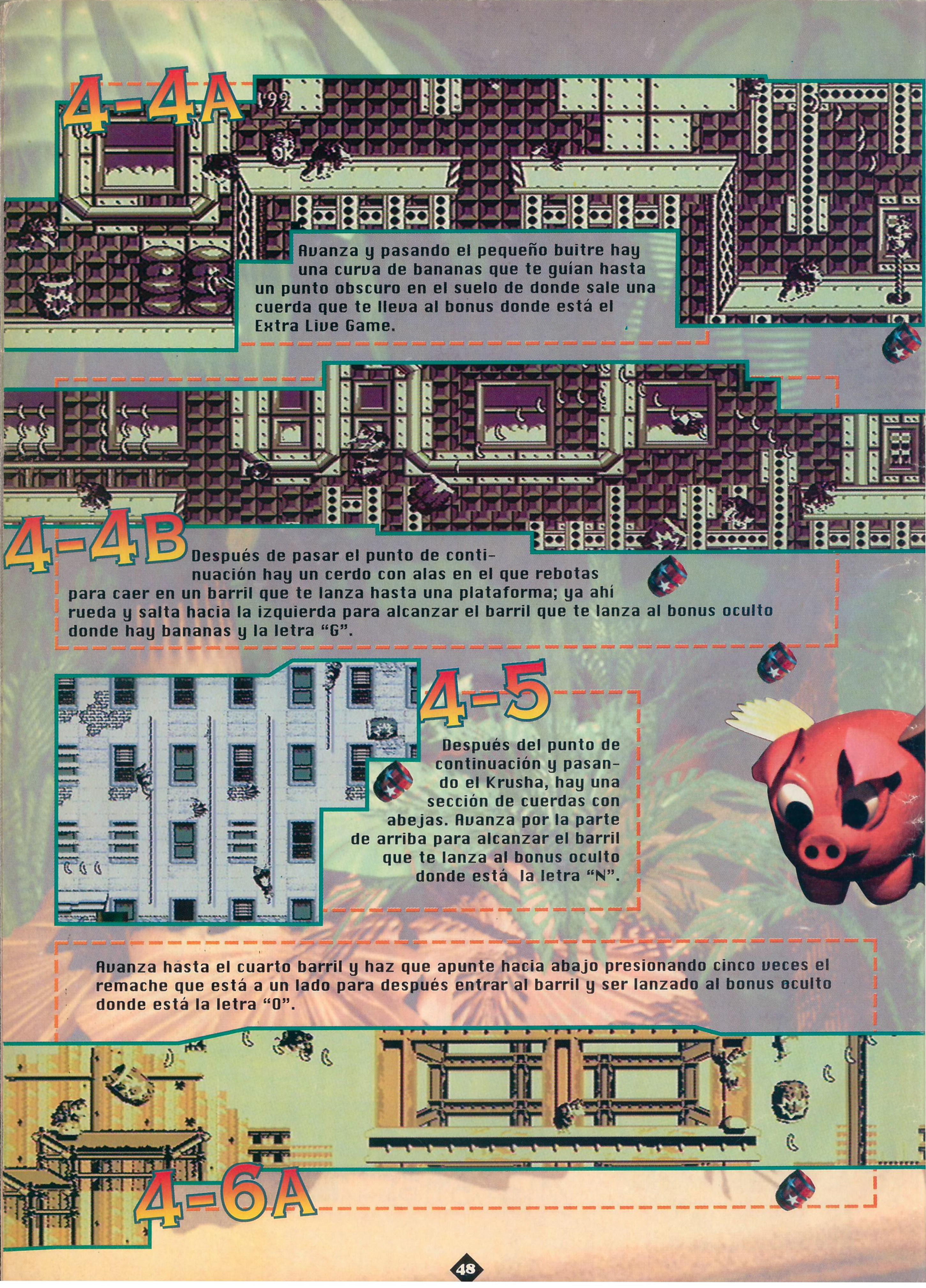
HARD HAT THE MOLE

Aquí el jefe puede salir de cualquiera de los 3 hoyos en el suelo; en cuanto salga, espera a que te lance el casco para saltar hacia él y caerle en la cabeza. Esto lo repites 7 veces más para eliminarlo.






Al comenzar la escena súbete al primer globo y cuando estés en lo más alto rueda y salta a la izquierda para alcanzar el barril que te lanza al bonus oculto donde hay 14 monedas Kong.
4-1A
Pasando el punto de continuación y después de utilizar las letras como base para seguir avanzando hay una curva de bananas que van a dar justo a un punto en el suelo; al caerle de gran altura aparece una cuerda que te lleva al bonus oculto donde hay 2 monedas Kong y la letra "K"
4-1B
Pasando el punto de continuación y después de la abeja, salta sobre los globos de tal forma que alcances el barril que se ve en el mapa, el cual te lanza al bonus oculto donde hay 4 monedas Kong y la letra "N".
4-2
Recuerda que si ya pasaste una escena y nuevamente entras, puedes salir de ella presionando Start y después Select, esto es muy útil si están por eliminarte pues lo puedes ejecutar cuando Donkey o Diddy se tocan la cabeza y así salvarás tu vida.
Al llegar donde está la letra "O" baja por la cadena para poder entrar al barril que te lanza al bonus oculto donde hay 2 monedas Kong y un globo que te da una vida extra.
4-3A
Este bonus es mucho más obvio que el anterior: es el barril que está debajo de la letra "N"; en el bonus hay bananas y una moneda Kong.
4-3B



4-4A

Avanza y pasando el pequeño buitre hay una curva de bananas que te guían hasta un punto obscuro en el suelo de donde sale una cuerda que te lleva al bonus donde está el Extra Live Game.

4-4B

Después de pasar el punto de continuación hay un cerdo con alas en el que rebotas para caer en un barril que te lanza hasta una plataforma; ya ahí rueda y salta hacia la izquierda para alcanzar el barril que te lanza al bonus oculto donde hay bananas y la letra "G".

4-5

Después del punto de continuación y pasando el Krusha, hay una sección de cuerdas con abejas. Avanza por la parte de arriba para alcanzar el barril que te lanza al bonus oculto donde está la letra "N".

Avanza hasta el cuarto barril y haz que apunte hacia abajo presionando cinco veces el remache que está a un lado para después entrar al barril y ser lanzado al bonus oculto donde está la letra "O".

4-6A



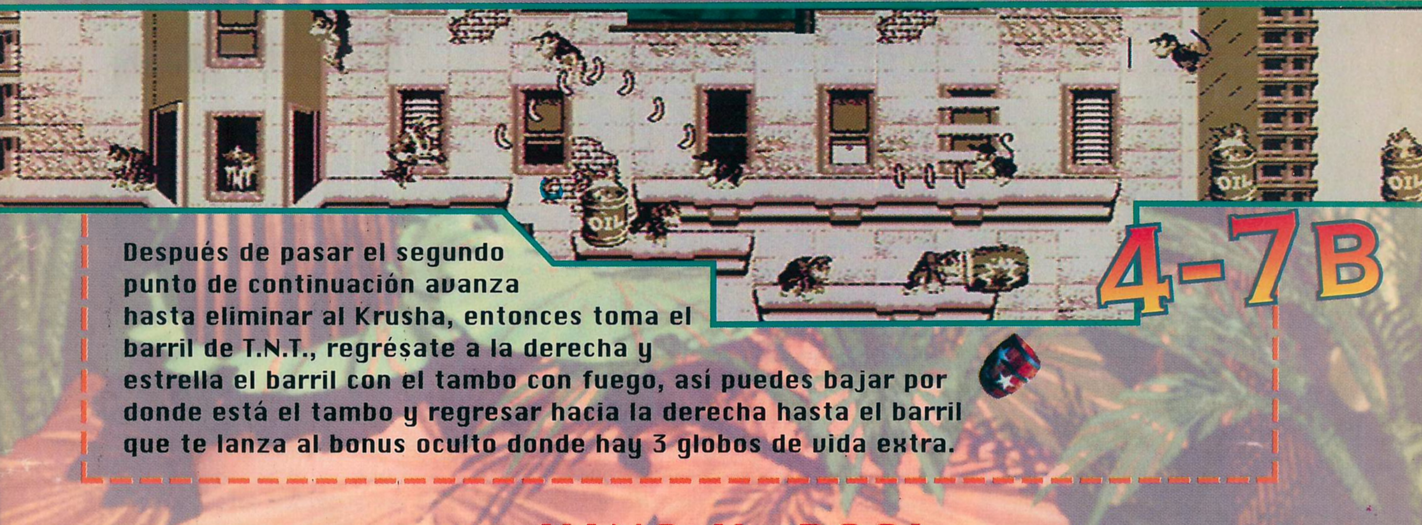
4-6B

Después de pasar el punto de continuación, avanza con ayuda del primer barril para caer en una plataforma, ya ahí rueda y salta a la izquierda para alcanzar el barril que lanza al bonus oculto donde hay 2 monedas Kong y la letra "N".

4-7A



Este nivel tiene 2 puntos de continuación; pasando el primer punto y después de tomar la letra "O", salta a manera de caer en la rueda que está a la izquierda y así llegar al barril que te lanza al bonus oculto donde hay bananas y 4 globos de vida extra.

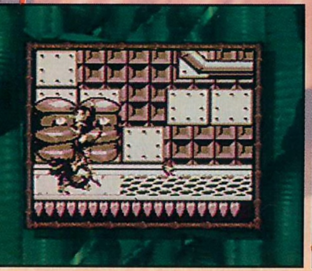


4-7B

Después de pasar el segundo punto de continuación avanza hasta eliminar al Krusha, entonces toma el barril de T.N.T., regrésate a la derecha y estrella el barril con el tambo con fuego, así puedes bajar por donde está el tambo y regresar hacia la derecha hasta el barril que te lanza al bonus oculto donde hay 3 globos de vida extra.

KING K. ROOL

Colócate frente a él y justo cuando te lance la corona sáltale a la cabeza y al rebotar trata de caer lejos; entonces él corre hacia el otro lado de la pantalla, esquívalo de un salto y repite la jugada, después de que le caes 6 veces, cambia su técnica de ataque, así que sólo quédate quieto frente a él para que te salte, síguelo y repite la jugada; después de que te salta 6 veces cambia su técnica por la primera pero más rápido, así que tú ya sabes qué hacer. Con 7 veces más que le caigas lo eliminas.

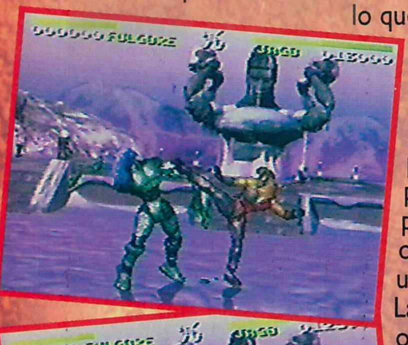






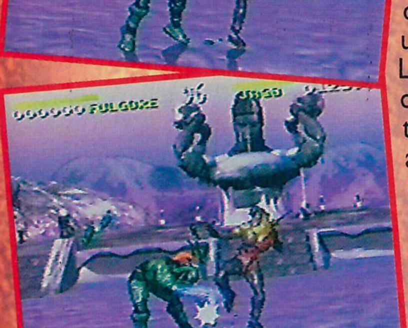
Sí, desafortunadamente el NU 64 retrasó su salida hasta abril del próximo año, pero la gente de Nintendo en conjunto con su flamante equipo de diseño de juegos (Rare, claro está) nos ha preparado algo con lo que seguramente nos mantendrá ocupados por bastante tiempo y que de paso nos demuestra lo que hemos repetido hasta el cansancio: El SNES todavía tiene mucho que ofrecer a sus propietarios, y vaya forma de corroborarlo con el juego del año para Arcadias: sí, estamos hablando de Killer Instinct.

Hay muchas cosas de qué hablar de este juego y eso es porque la calidad de la traslación de arcadia a SNES marca nuevos estándares en este sistema. Para empezar te vamos a decir que todos los peleadores están en la versión casera y lo mejor de todo es que también están todos los movimientos especiales de la versión arcade (Y si tú has seguido de cerca todo lo que hemos hablado de este juego sabes que no son pocos) También están todos los combos que hacen que este juego sea espectacular.



A diferencia de los juegos normales de pelea Killer Instinct tiene un tema futurista pues aquí no te vas a encontrar a los peleadores normales de estos juegos, ¿o qué opinas de un esqueleto con escudo y espada, un hombre lobo y un reptil de gran tamaño?

La trama del juego gira en torno a una compañía de nombre Ultratech, ellos han organizado algunos torneos en el pasado pero algo que ha caracterizado a estos torneos es la extraña desaparición de muchos de los participantes por lo que este año este torneo será vigilado más de cerca por gente que busca saber qué hay detrás de las extrañas desapariciones.



Se podría decir que los peleadores que entran esta vez al torneo están divididos en dos grupos: Los que pelean en contra de Ultratech y los que lo hacen a favor (Aunque no todos los de este último grupo lo hacen por convicción propia como más adelante veremos). Dentro de los del primer grupo tenemos a Jago, el es un monje guerrero del Tíbet quien pelea para eliminar el mal del mundo y así poder lograr su meta de obtener los



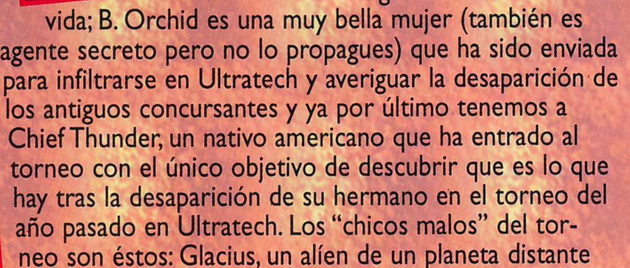








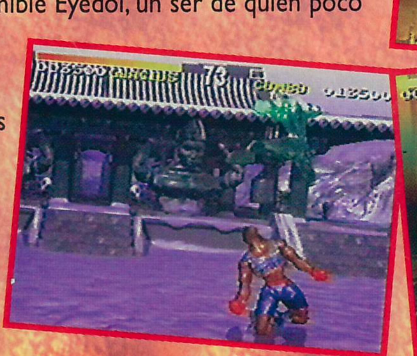
poderes del espíritu del tigre; TJ Combo, más que por destruir a Ultratech, ha entrado al torneo para ganar el dinero que se le ha prometido al vencedor pues él es una persona que gusta de la buena vida; B. Orchid es una muy bella mujer (también es agente secreto pero no lo propagues) que ha sido enviada para infiltrarse en Ultratech y averiguar la desaparición de los antiguos concursantes y ya por último tenemos a Chief Thunder, un nativo americano que ha entrado al torneo con el único objetivo de descubrir que es lo que hay tras la desaparición de su hermano en el torneo del año pasado en Ultratech. Los "chicos malos" del torneo son éstos: Glacius, un alíen de un planeta distante que tuvo la desgracia de chocar su nave en la tierra, fue capturado por Ultratech y obligado a participar en el torneo si quiere su libertad; de igual manera Sabrewulf ha sido obligado a participar en el torneo pues el sufre de una enfermedad llamada licantropia y Ultratech le ha prometido una cura si sale vencedor; El otro de los "Tres alegres (y obligados a pelear) compadres" es Cinder quien antes de tener la forma que ahora tiene era un convicto en el que Ultratech experimentó un arma química, por lo cual su cuerpo sufrió una mutación y lo convirtió en una flama viviente, para tratar de enmendar su error Ultratech le ha prometido la libertad si es capaz de vencer a Glacius en el torneo; Spinal es un esqueleto de un guerrero antiguo que ha sido vuelto a la vida gracias a la avanzada tecnología de Ultratech, debido a que él no tiene memoria de su vida pasada ha entrado al torneo bajo las órdenes de los directivos de esta corporación sin un motivo en especial; Fulgore es el nombre de un avanzado modelo de robot guerrero construido por Ultratech, su participación en el torneo es para probar sus habilidades y revisar sus desventajas antes de que la producción en serie se comience a dar y ya por último tenemos a Riptor, este bizarro ser es la combinación de genes humanos y de reptil buscando un ente capaz de mezclar la inteligencia humana con la ferocidad del reptil.

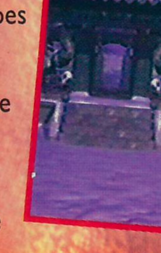




Tú, como en cada uno de estos juegos, escogerás a uno de los peleadores arriba mencionados y deberás avanzar derrotando a quien se te enfrente para al final luchar contra el temible Eyedol, un ser de quien poco se sabe. Además de los combos que le podrán dar desde 3 hasta 40 (O más) golpes a tu adversario tenemos otra de las características de Arcade que llegó hasta el SNES, ¡Claro!: Estamos hablando de la posibilidad de





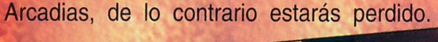


rematar a tus enemigos una vez que los hayas derrotado y cada peleador tiene al menos dos de estos remates además de un movimiento especial para "Humillar" a tu oponente cuando lo hayas derrotado muy feo. Otras de las características propias de este juego es que las peleas son en un round y cada jugador tiene dos líneas de energía, así que si alguien es bueno podrá llegar a prescindir de una de ellas; otra cosa es que si no te apuras a rematar a tu rival y él mueve rápidamente el control y presiona los botones del control obtendrá una pequeña línea de energía para buscar venganza, cuando estás en este modo tus golpes quitan más energía.



Definitivamente esta es una excelente conversión de la versión Arcade, tanto que cuando la conozcas y la juegues te sorprenderás de que haya podido ser programada con 32 Megas de memoria, aunque si recordamos lo que comentamos en el número pasado (Killer Instinct aunque cabe en un cartucho de 32 Megas en realidad está programado con más, esto gracias a las nuevas técnicas de compresión de memoria..) es entendible por qué quedó tan bien y esto además lo hace el cartucho "Más grande en memoria" para el SNES". Además de todas estas noticias aún hay otra cosa: Si eres uno de los afortunados mortales que ponga las manos en una de las primeras copias obtendrás totalmente gratis un CD llamado Killer Cuts, este CD tiene la música del juego pero en versiones "Arrange" que están sensacionales.(Casi lo olvidamos decir : la música de la versión de SNES también es estupenda).

Bueno, esperamos que este pequeño avance haya resuelto muchas de tus dudas, aunque como siempre suele suceder en estos casos, lo más recomendable es que tú mismo lo veas para comprobar lo que aquí te decimos. ¡Ah!, vas a tener que revisar y memorizar muy bien los tips que hemos estado dando en números anteriores para este título en la sección Arcadias, de lo contrario estarás perdido. ♦





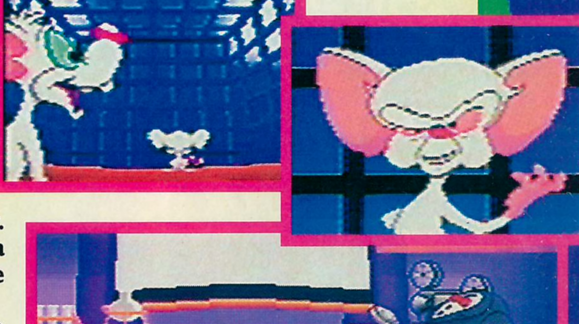






Este es el CD "Killer Cuts" que contiene la música del juego. Nosotros ya la hemos oido y nos gustó bastante.

FINALES

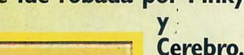


HISTORIA

PINKY: ¡Oye Cerebro! ¿qué vamos a hacer esta noche?
CEREBRO: Lo mismo que hacemos todas las noches, Pinky. ¡Tratar de conquistar al mundo!
PINKY: ¿Cuál es el plan Cerebro?
CEREBRO: Primero, vamos a robar el libreto de la nueva película de los estudios de la Warner.
PINKY: ¿Y después...?
CEREBRO: Paciencia, Pinky. Entonces, produciremos la película y haremos tanto dinero que ¡podremos conquistar al mundo!
PINKY:: Wow, es una buena idea Cerebro. Pero no sé cómo hacer películas.



YAKKO: Miren chicos, encontré algo.
DOT: ¿Qué es?
WAKKO: ¿Creen que podamos comerlo?
YAKKO: Es un mensaje de la CEO.
PLOTZ: Hola Yakko, Wakko y Dot. Tengo un favor que pedirles.
Los necesito para que encuentren cada escena de nuestra nueva película que fue robada por Pinky y Cerebro.





DOT:
Debieron ser muy tontos para tomar algo como eso.
WAKKO: Encontraré todas las escenas si me da algo de comer.
YAKKO: ¡Regresaremos el libreto entero y nos convertiremos en leyendas en nuestra época!
PLOTZ: Hay 24 escenas en el libreto. Asegúrense de traer todas ellas de regreso. Buena suerte.
Dependemos de ustedes... Este mensaje se autodestruirá en un segundo. A8
WAKKO: Allí va mi almuerzo.



FINAL
RECUPERANDO DE 0 A 11 LIBRETOS

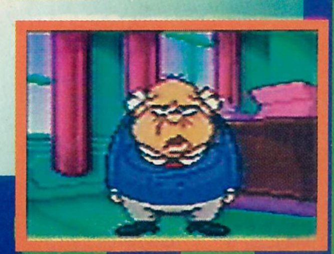


PLOTZ: ¡No! ¡Hay muchas escenas perdidas todavía!



¿Qué han estado haciendo?
HNOS. WARNER:.........
PLOTZ: ....
H.W.: .....

PLOTZ: No me miren así.
H.W.: ....





FINAL RECUPERANDO DE 12 A 23 LIBRETOS



PLOTZ: Veo que han hecho un mejor esfuerzo, pero el libreto no está completo todavía ¡Tendrán que esforzarse más!



H.W.: .....



PLOTZ: ¿Seguirán intentándolo?



CEREBRO: Apaga eso, Pinky. Estoy tratando de concentrarme en un mejor plan para mañana en la noche.



PINKY: ¿Por qué Cerebro? ¿Qué vamos a hacer mañana en la noche?



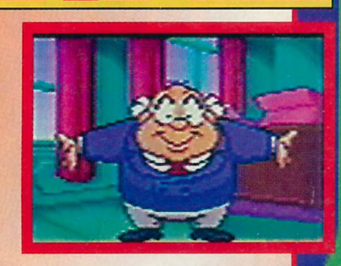
CEREBRO: Pinky, eres una amenaza a mi tolerancia.





FINAL RECUPERANDO TODOS LOS LIBRETOS

PLOTZ: Gracias a ustedes 3 podremos terminar la película





YAKKO: Le dije que podría confiar en nosotros.



WAKKO: ¡Yo hice la mitad del trabajo!
DOT: ¡Y yo soy linda!
PLOTZ: La premier de la película está por empezar. Vamos a echar un vistazo.



PLOTZ: ¿Qué... qué es esto? La película no trae nada más que a ustedes 3.



YAKKO: ¡Adivinó! Nosotros tenemos la mejor serie de T.V., videojuegos, y ahora... ¡nuestra película!







Cuando parecía que todos los problemas se habían terminado para Gizmo una nueva generación de Gremlins ha aparecido y lo peor es que Gizmo está encerrado con ellos en el mismo edificio así que Gizmo tiene que eliminar a todos los otros Gremlins para poder escapar del edificio; este es uno de esos juegos que salieron para el NES con estupendos gráficos y sonidos y que no fueron muy famosos. Si puedes conseguir uno te recomendamos lo juegues y para que no te atores a continuación te damos todos los passwords.

ESCENA 1-2



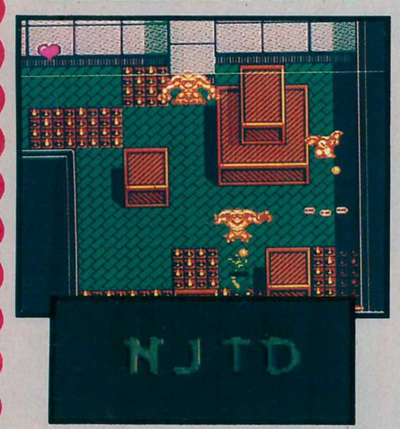
ESCENA 2-1



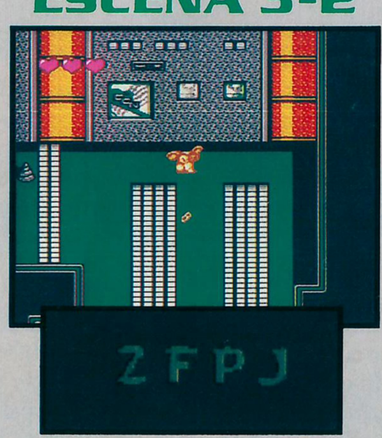
ESCENA 2-2



ESCENA 3-1



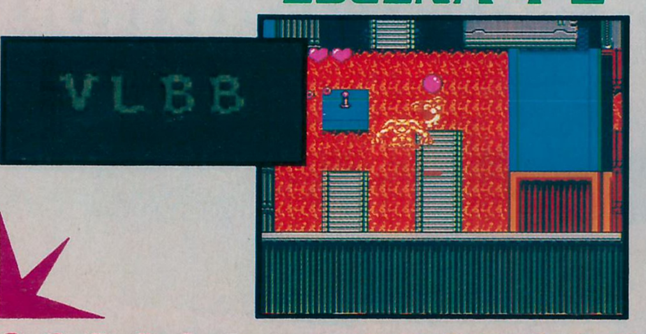
ESCENA 3-2



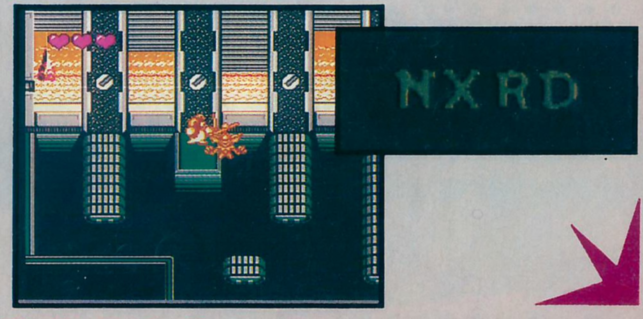
ESCENA 4-1



ESCENA 4-2



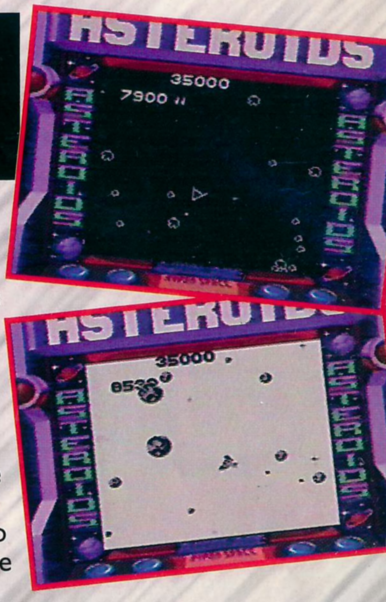
ESCENA 5-1



Próximamente aparecerán 4 cartuchos con 8 juegos clásicos de Arcadia (2 juegos por cartucho) para GB, aquí veremos 6 de ellos dejando pendiente los títulos Joust y Defender.

ASTeRoiDS Y MiSSiLe CoMMaND

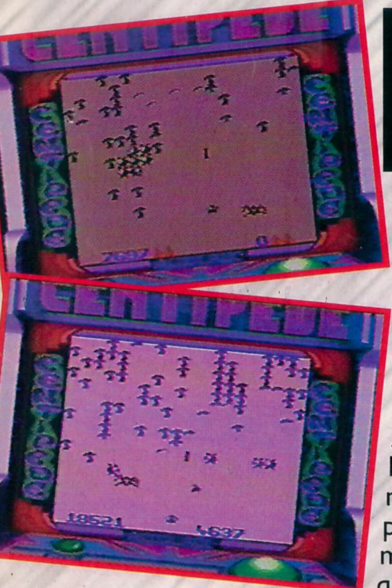
(NINTENDO)



Estos son los más antiguos de la línea de juegos que saldrán. En Asteroids estás atrapado con tu nave en una zona llena de asteroides que deberás destruir antes de que ellos lo hagan contigo, aquí podrás encontrar tanto la versión clásica como la mejorada, que son básicamente las mismas sólo cambiando los gráficos. En Missile Command tú estás al mando de una base de misiles con los que deberás destruir los ataques enemigos hacia varias ciudades del mundo; este juego puede parecer algo simple, pero es bastante intenso conforme vas avanzando.

CeNTiPeDe Y MiLLiPeDe

(NINTENDO)





Estos juegos son muy parecidos entre sí pues la trama base de ambos es la misma: eliminar insectos como arañas, escorpiones y ciempiés o milpiés. Centipede es el más sencillo pero el que requiere de mejores reflejos pues aquí sólo tienes que eliminar al ciempiés y cuidarte de una que otra molesta araña. Al avanzar por los niveles, el juego se va haciendo más rápido y por consiguiente más difícil. Millipede es un poco más complejo, pues aquí ya cuentas con un poco más de ayuda como unas bombas de DDT que explotan cuando les pegas y que destruyen a lo que pase cerca en ese momento; también habrá más variedad de insectos atacándote.

GaLaGa Y GaLaXiaN

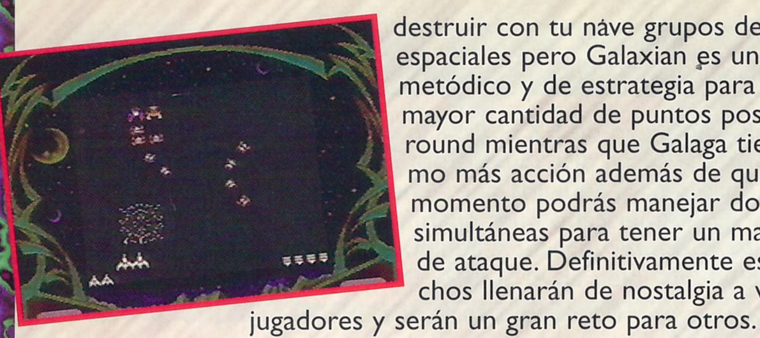
(NINTENDO)



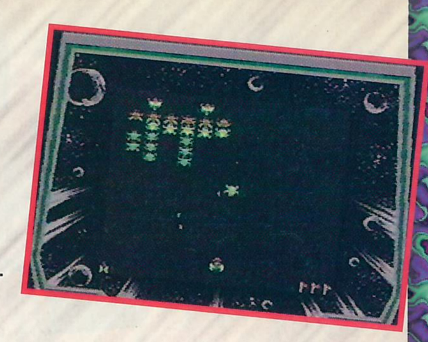


Aquí tenemos otro caso muy parecido al anterior: dos juegos con la misma base pero diferente desarrollo. En ambos tendrás que





destruir con tu nave grupos de "moscas" espaciales pero Galaxian es un poco más metódico y de estrategia para lograr la mayor cantidad de puntos posibles por round mientras que Galaga tiene muchísimo más acción además de que en cierto momento podrás manejar dos naves simultáneas para tener un mayor poder de ataque. Definitivamente estos 3 cartuchos llenarán de nostalgia a varios jugadores y serán un gran reto para otros.



Ahora veremos los títulos de GAME BOY de los licenciatarios.

BaTMaN FoReVeR (ACCLAIM)



La versión de Batman Forever de GB es muy parecida a la de SNES, es decir, tú manejas a Batman quien debe avanzar a lo largo de una escena peleando mano a mano con los enemigos que se vaya encontrando. Al igual que el juego de Snes, en este también se intenta aplicar la tecnología de Acclaim para capturar movimiento pero casi no se nota aquí.



EaRTH WoRM JiM (PLAYMATES)



Aunque ya un poco tarde la adaptación de este genial juego de SNES a GB está casi lista. En la versión de GB de este juego encontraremos 8 niveles y 3 diferentes niveles de dificultad. Otras cualidades del juego son su gran animación, su buen reto y bastante variedad de juego; muchos de los enemigos que te encontrarás son bastante raros pero qué más se podía esperar de un videojuego donde el héroe es un gusano.

JuDGe DReDD (ACCLAIM)



Fuera de los que eran adaptaciones de juegos de Arcade, Acclaim no hacía versiones tan parecidas para SNES y GB. Bueno, en realidad Judge Dredd de GB no es igual a la versión de SNES, lo que sí es muy parecido es el modo de juego y lo que cambia son los fondos y escenas. Para ser honestos esta conversión no les quedó nada bien; si el juego SNES en ciertas partes se vuelve algo enfadoso este lo es siempre.



LioN KiNG (VIRGIN)

Con los licenciatarios vamos en récord perfecto pues sólo hemos visto puras traslaciones y para variar aquí tenemos la versión de GB de The Lion King. Afortunadamente esta es una buena conversión, pues tiene casi todas las cualidades de la versión de SNES, como la animación y la movilidad, lo único malo es que aquí no encontrarás todas las escenas del original.



MaDDeN FooTBall 96 (THQ)



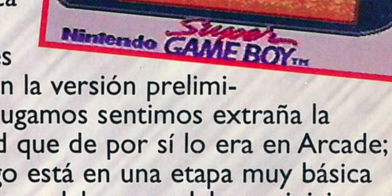
Sí, este es el mismo juego de EA Sports, lo que pasa es que ahora sus títulos de GB en EA serán distribuidos por THQ. Madden Football 96 es una buena opción para aquellos que tienen GB y quieren un juego decente de Football Americano pues cuenta con muchas opciones, además de tener bastantes jugadas y equipos; otra cosa interesante del juego es que se ve muy bien en el SGB.

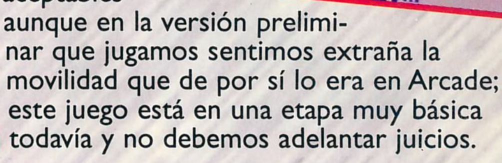
PRiMaL RaGe (TIME WARNER INTERACTIVE)

¡Vaya! otra adaptación. Primal Rage es una adaptación del juego de Arcade y SNES a GB. El juego tiene a todos los personajes con sus movimientos especiales, los gráficos y la música están aceptables aunque en la versión preliminar que jugamos sentimos extraña la movilidad que de por sí lo era en Arcade; este juego está en una etapa muy básica todavía y no debemos adelantar juicios.













BUGS

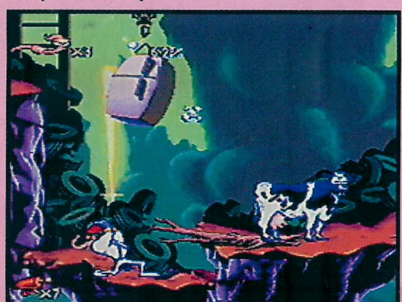
En el primer nivel, llega hasta el jefe de la escena y cuando salga el imán cargando un fonógrafo, dispárale usando Super disparo. Si lo hiciste bien, el imán se moverá junto contigo y no podrás hacer nada para evitarlo. Nota este Bugs no sirve para nada





CLAVES PARA EARTH WORM JIM

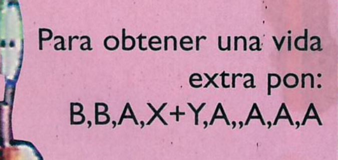
Estas claves sólo se pueden usar una vez por escena y debes ponerlas cuando hayas puesto pausa.



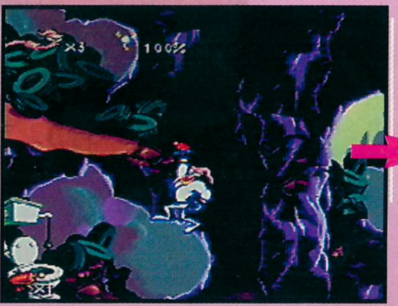
Para obtener 9 Super Disparos presiona: A,A,B+L, A,A,X,B+L, X

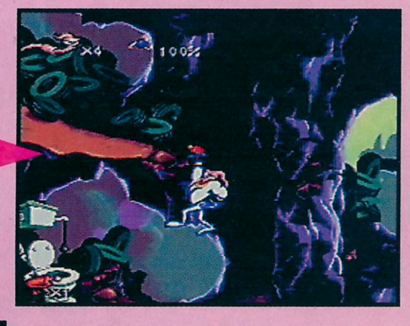
Si quieres un continue pon: A,B,A,B,X,Y,X,Y

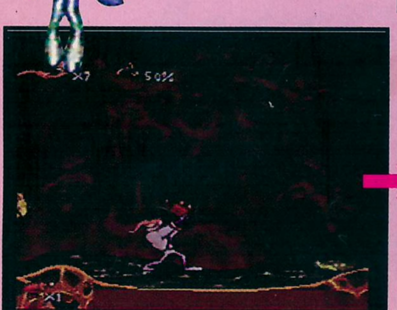




Para obtener una vida extra pon: B,B,A,X+Y,A,,A,A,A



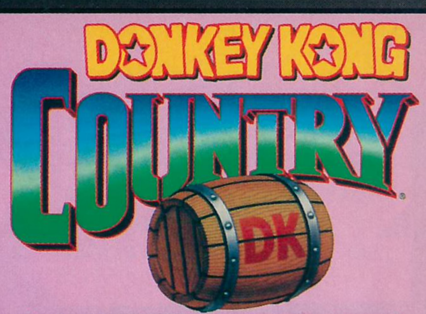




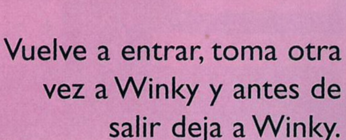


Si se te acaban las balas, puedes obtener 1,000 más usando el siguiente código: A,B,B+L,B,X,A,X,X Recuerda que sólo puedes usarlas una vez por escena.

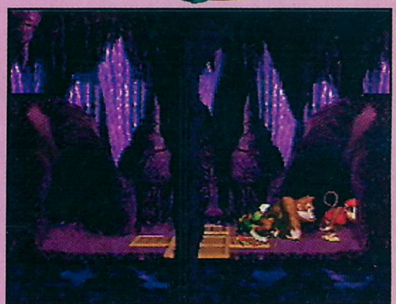




Ve a Bouncy Bonanza y al pasar la media meta, ve por Winky y sal del cuarto.



Vuelve a entrar, toma otra vez a Winky y antes de salir deja a Winky.



A salir del cuarto, saldrás montando a Rambi.



MEGA MAN X2

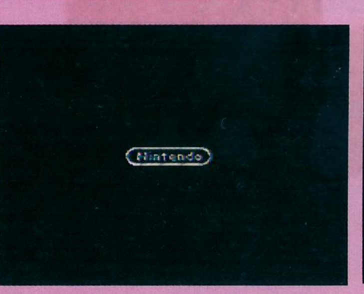
He aquí algunos passwords raros. Con este password tendrás todo (armas, partes de tu armadura, energía) sin haber eliminado a ningún jefe.

Con este otro tendrás varias cosas que no puedes tener hasta que elimines a ciertos enemigos como: las botas sin derrotar a Wheel Gator, Energy Tank de la escena de Bubble Grab sin Super Mega Buster, etc.

1 6 1 6
8 2 1 6
6 4 4 6
6 6 4 6
START



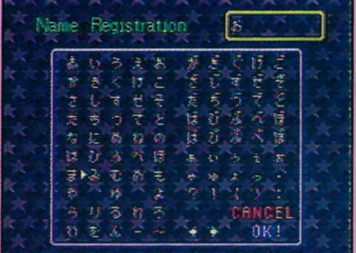
Al prender el Super Nintendo aparece el logo de Nintendo en ese momento mantén presionados los botones L y R en el segundo control II, así aparece el sound test y con el control seleccionas qué música o efecto quieres escuchar.





Cambia el abecedario por Hiragana.





Selecciona "New Game" presionando X y A al mismo tiempo, así logras que en lugar de abecedario, aparezca el silabario de Hiragana para poner tu nombre.



¡¡Ellos tienen el secreto!!



MORTAL KOMBAT 3

¿Me podrían dar la historia de Mortal Kombat 3?
CARLOS DIAZ, Chile
ADRIAN ROCHA, Argentina

Tal como lo pidieron en una ocasión anterior, con Mortal Kombat 2, ahora piden la historia de Mortal Kombat 3 y como nuestra misión es la de tener a nuestros lectores bien informados, aquí te cuento la continuación de esta gran historia: "Por siglos la Tierra ha usado el torneo Mortal Kombat para defenderse del emperador del Shao Kahn. Pero Kahn, frustrado por las constantes derrotas e intentos perdidos, comenzó un plan que data de 10.000 años atrás. Durante este tiempo, Kahn tuvo una reina. Su nombre fue Sindel y su muerte fue inexplicable. Los sacerdotes de la sombra, al mando de Shang Tsung, harán que el espíritu de Sindel vuelva; pero no en el Outworld, sino en la Tierra. Este acto hace que Shao Kahn pueda abrir un portal dimensional en la Tierra y así poder reclamar a su reina. Al abrir el portal en la Tierra, Shao Kahn lentamente transforma el plane-ta en una parte del Outworld. Mientras esto ocurre, Kahn limpia el planeta de toda vida humana, apoderándose de todas las almas. Pero, hay almas que Kahn no puede poseer. Estas son las almas de los guerreros seleccionados para representar a la Tierra en un nuevo torneo de Mortal Kombat. Entonces fue cuando Kahn envia una fuerza de guerreros desde el Outworld para encontrarlos y eliminarlos". Es entonces cuando comienza Mortal Kombat 3.

X-BAND

¿Qué es el X-Band? ¿Un nuevo juego para Super NES?
FELIPE SOTO, Chile
ISRAEL RIVAS, Argentina

Comenzaré por aclararte que no es un nuevo video juego para tu Super NES, sino que es algo mucho mejor que eso. El X-Band es algo como un cartucho que le conectas a tu consola y que por medio de una antena, parecida a la de los televisores, puedes comunicarte con otros hogares que posean este sistema. Pero, ¿qué es realmente? Hasta lo explicado aquí, no parece muy interesante, pero lee atentamente: el X-Band te permite jugar con un oponente que no esté en tu casa. Imagina lo que esto significa, estar conectado a una red de videojuegos que es capaz de conectar miles de hogares. Pero, ¿cómo funciona? Fácil, tu enciendes tu Super NES con el X-Band conectado, y aparecerá un menú de opciones. Sólo debes escoger el de llamado a otro hogar. Al conectar este sistema, en el hogar donde llamaste, se le informará que hay alguien que quiere jugar, y él deberá, si quiere recibir la llamada, prender su Super NES y listo. Esperamos tener este sistema muy pronto en nuestro país.

NU 64

¿El NU 64 va ser la mejor consola del futuro?
ALEJANDRO MOYANO, Chile
CARLOS GAMALIEL, Argentina

Mira, la verdad, es que no podemos decir que el NU 64 va a ser la mejor consola del futuro, ya que estamos seguros que con el tiempo saldrán sistemas cada vez más modernos y hasta Nintendo deberá modernizarse aún más; pero, lo que sí podemos decirte, es que el NU64 será la consola más avanzada de las que hay actualmente y de las que estarán en el mercado a su salida; creemos que el NU 64 se quedará por mucho tiempo como el más avanzado sistema de video juegos casero. Ya existen varios juegos anunciados para este sistema y cada día son más los licenciatarios que proponen sus proyectos. No estamos seguros de cuáles de estos juegos se lanzarán conjuntamente con el sistema, no nos cabe duda alguna, de que apenas éste salga al mercado, comenzarán a aparecer los nuevos cartuchos en las tiendas de video juegos de todo el mundo. De alguna manera, el NU 64 ha generado cierto avance en la tecnología, debido a que las compañías productoras de video juegos han tenido que desarrollar nuevas tecnologías y sistemas que permitan elaborar juegos con mayor realismo

KIRBY

¿Han salido juegos nuevos con el personaje de Kirby? ¿Nintendo le piensa dar más importancia a este personaje?
JULIO AGUIRRE
Santiago, Chile

Sí, desde hace no muy poco tiempo se pueden encontrar en el mercado los juegos "Kirby's Avalanche" y "Kirby's Dream Course" protagonizados por este simpático personaje. El primero es un juego de puzzles al más estilo Tetris pero, por supuesto, con los personajes que conforman el mundo de Kirby. El segundo es un juego un tanto parecido al antiguo "Marble Madness" (el piso está lleno de cuadraditos como un tablero de ajedréz), y consiste en un juego en donde Kirby es la pelota. Kirby's Dream Course mezcla elementos de golf, con gráficos 3D y muchas sorpresas, es muy recomendable.

Fox

MAXIMUN CARNAGE

¿Me podrían dar el truco de Maximun Carnage, para poder jugar 2 players simultáneos?
NICOLAS ROJAS
Santiago, Chile

Gracias por tu carta y tus sugerencias, son bien recibidas como todas las que nos llegan diariamente. Ahora, respecto a tu consulta, debo decirte que ese truco no existe y creemos tener un poco de culpa, pues en una edición anterior erróneamente pusimos que este juego era para 2 jugadores simultáneos y no es así, por esta razón, creíste que existía un truco que te lo permitiera. Lamentamos esto y pedimos las disculpas del caso, y es más que nada por eso que decidí responder esta consulta que quizás tenga a muchos amigos como tú, en una confusión.

Ryo

FALSEDAD

Un amigo me dijo que conocía todos los Brutalities de Mortal Kombat 2. ¿Es verdad esto?
CAROLINA VENEGAS
Santiago, Chile

Realmente no sé porque se inventan tantas mentiras sobre Mortal Kombat 2, si ya en ocasiones anteriores hemos aclarado que no existen los Animalities, Brutalities y otros en la versión de Mortal Kombat 2. Imagina que si existieran...¡ya lo sabríamos todos! Lo único que te puedo decir, es que no creas nada de lo que te diga tu amigo, pues sólo son mentiras, y lo que pasará, es que te confundirás y tratarás de descubrir algo que no existe.

Ryo

INSPECTOR GADGET

¿Me pueden dar algún truco para el Inspector Gadget de Super NES?
BENJAMIN CAMPOS
Talca, Chile

Claro que sí. A continuación un truco para sacar un menú escondido, en el que podrás elegir escenas y hacerte invencible entre otras cosas: en la pantalla del título presiona y mantén L, R y B. Con estos aún apretados, presiona: ABAJO, ARRIBA, IZQUIERDA, DERECHA, ABAJO, DERECHA, IZQUIERDA. La pantalla cambiará de color y entonces presiona START.

Fox

Y NO OLVIDES ENVIARNOS TUS PREGUNTAS, SUGERENCIAS Y TRUCOS PARA LA REVISTA A:

REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL ANDINA
REYES LAVALLE # 3194
SANTIAGO - CHILE



¡...Y EN NUESTRO PROXIMO NUMERO!



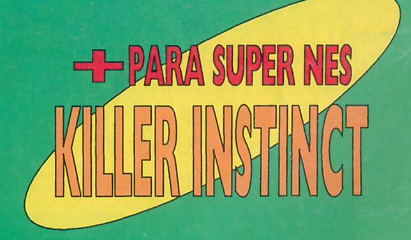


INFORMACION SUPERNESESARIA

•MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS FIGHTIN EDITION
•DRACULA X •TOM VS. JERRY •NOSFERATU •DRAGON
•DOOM









Y NUESTRAS SECCIONES DE SIEMPRE

¡NO TE LA PIERDAS!

APARECE TODOS LOS MESES